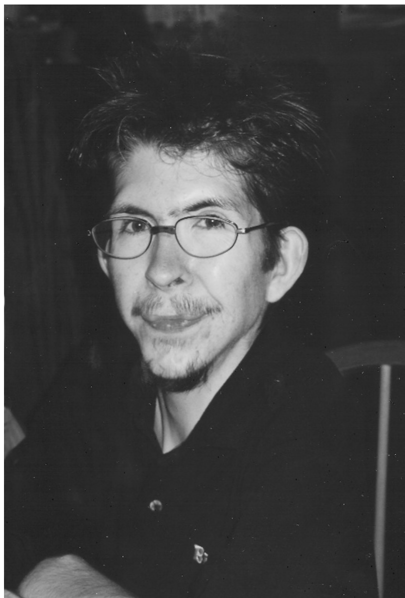


Baldur's Gate II™



PAMIĘCI DANIELA WALKERA

Dan Walker był drugim pracownikiem zatrudnionym przez BioWare. Zaczął pracę w firmie pod koniec 1995 roku. Odszedł 6 lipca 1999 roku z powodu wrodzonej choroby, na którą cierpiał od urodzenia. Postanowiliśmy zadedykować Baldur's Gate™ II: Cienie Amn™ Danowi. Ciężko jest ująć w słowa to, co do niego czuliśmy, ale obowiązek ten spadł na mnie, więc postaram się zrobić to jak najlepiej.



Dan był człowiekiem wielkiego ducha, który od urodzenia zmagał się poważnym upośledzeniem fizycznym. Zachowywał przy tym cierpliwość i stoicyzm. Nie przypominam sobie, by kiedykolwiek narzekał z tego powodu, choć na pewno miał więcej powodów żeby tak robić niż każdy z nas. Nie jeden raz jego cierpliwość i podejście do świata, zaczerpnięte z filozofii Zen, przypominały mi, co to znaczy skromność. Dan inspirował i nadal inspiruje mnie oraz wielu innych pracowników BioWare.

Dan był artystą w prawdziwym znaczeniu tego słowa. Najbardziej cieszyło go, że ludzie mogą oglądać i cieszyć się sztuką, którą on tworzył. A była to naprawdę wspaniała sztuka. Całe swoje życie przeżył, jakby było dziełem sztuki. Teraz widzimy wyraźnie, że był jednym z filarów, wokół których wyrosło i rozkwitło BioWare. Bardzo za nim tęsknimy.

Dr. Ray Muzyka

Joint CEO, Bioware Corp.

SPIS TREŚCI



WSTĘP

Prace nad pierwszą częścią Baldur's Gate™ rozpoczęliśmy w styczniu 1996 r. Wtedy nie wiedzieliśmy jeszcze, jak się robi grę fabularną (role-playing) - musieliśmy polegać głównie na wspomnieniach gier, które bawiły nas w przeszłości - grach takich jak Wizardy, seria Ultima, Ultima Underworld, System Shock, seria Gold Box, Bard's Tale, Betrayal at Krondor oraz Wasteland, że przypomnę tylko nasze ulubione tytuły. W grudniu 1998 wydaliśmy grę Baldur's Gate™, która odniosła duży sukces. W opracowanie tej gry naprawdę włożyliśmy całe nasze serca i dusze. Wszyscy z nas: zespół projektantów, testerzy, artyści i programiści z BioWare, marketing, dział sprzedaży i nasz wydawca, Black Isle Studios zrobili wszystko, żeby gra Baldur's Gate™ była jak najlepsza. Byliśmy dumni z rezultatów. Jako producent ja też jestem dumny i zaszczycony faktem, że ponad milion fanów bawiło się przy pierwszej części Baldur's Gate™. Ale była to pierwsza gra fabularna opracowana przez BioWare i musieliśmy uczyć się od podstaw. Te pożyteczne nauki wykorzystaliśmy opracowując grę, którą teraz trzymasz w rękach: Baldur's Gate™ II: Cienie Amn™. W czasie prac nad tą grą skoncentrowaliśmy się nie tylko na zrobieniu znacznie lepszej gry, staraliśmy się też, aby podobała się nie tylko fanom pierwszej części, ale była zrozumiała dla osób, które nigdy nie grały w pierwszą część Baldur's Gate™. Jestem bardzo dumny z rezultatu. Uważaliśmy się zobligowani do stworzenia gry znacznie lepszej niż poprzednia. Staraliśmy się nie popsuć niczego, co było dobre w poprzedniej części, ale poprawiliśmy wiele rzeczy. Między innymi:

- rozwinęliśmy historię w Baldur's Gate™ II; postacie współdziałają ze światem i innymi postaciami, co znacznie rozwinęło aspekt fabularny i dało bardzo zadowalający efekt.
- walka jest znacznie ciekawsza, dzięki ulepszonemu i rozwiniętemu z poprzedniej wersji gry trybowi RTS oraz dodaniu tuzina nowych klas postaci, ponad 100 nowych czarów (co łącznie dało ponad 300 dostępnych w Cieniach Amn™) i zwiększeniu limitu punktów doświadczenia do 295 milionów (co pozwala rozwinąć postacie do 17-23 poziomu wg zasad AD&D) oraz dodaniu nowych biegłości, takich jak walka dwoma rodzajami broni. Stworzyliśmy też setki nowych, potężnych potworów i wrogów.
- zwolennicy walki w trybie turowym mogą teraz korzystać z nowych ustawień autopauzy.
- scenariusz i opracowanie Cieni Amn™ korzysta ze wszystkiego, czego nauczyliśmy się przy tworzeniu Baldur's Gate™ i jego rozszerzenia, Opowieści z Wybrzeża Mieczy™.
- grafika w Baldur's Gate™ II jest przepiękna i przedstawia wszystko, czego nauczyliśmy się przy tworzeniu Baldur's Gate™ i jego rozszerzenia, Opowieści z Wybrzeża Mieczy™.
- interfejs graficzny został ulepszony na wiele sposobów, dodaliśmy na przykład rozdzielczość 800x600, wsparcie 3D dla czarów i efektów otoczenia, bogatsze odcienie, poprawiliśmy funkcjonalność dziennika i notatek przy mapie.
- poprawiony został także tryb dla wielu graczy, a dialogi w sklepach i inne, niezwiązane bezpośrednio ze scenariuszem, nie przerywają gry.
- można stworzyć całkowicie nową postać albo importować postać z gry Baldur's Gate™ lub Opowieści z Wybrzeża Mieczy™. Lekcje zawarte w grze pozwolą nowym graczom szybko opanować zasady gry.

Zarówno my, pracownicy BioWare, jak i nasz wydawca, Black Isle Studios, doceniamy Wasze wsparcie udzielone nam poprzez zakup Cieni Amn™ i mamy nadzieję, że gra ta dostarczy Wam wielu godzin wspaniałej rozrywki. Od dnia, gdy po raz pierwszy uruchomiłem swojego Apple II w 1980 roku jestem wielkim fanem gier fabularnych, więc miło mi powiedzieć, że uważam Baldur's Gate™ II za wspaniałą grę fabularną - jedną z najlepszych, w jakie grałem.

Dziękuję Wam wszystkim za zakup tej gry.

Dr. Ray Muzyka, Joint CEO, BioWare Corp. Producent wykonawczy Baldur's Gate™ II: Cienie Amn™

CO ZNAJDUJE SIĘ W PODRĘCZNIKACH

W pierwszym podręczniku instrukcji do gry, znajduje się opis, jak właściwie posługiwać się tą grą. Jak stworzyć postać i ją rozwijać, jak interpretować to, co widzicie, a także jak korzystać z trybu dla wielu graczy. Drugi podręcznik, Przewodnik Volo po Cieniach Amn™, pozwala zapoznać się ze światem gry i zawiera zasady, według których określa się wydarzenia. Większość z tych rzeczy nie jest niezbędna do grania, ale ich poznanie pozwoli wam na czerpanie pełnej radości z gry. Wszystko, co przeczytasz w obu podręcznikach, odnosi się zarówno do rozgrywki jednoosobowej, jak i do trybu dla wielu graczy, chyba że zaznaczono inaczej. Baldur's Gate™ II: Cienie Amn™ w trybie dla wielu graczy pozwalają na wspólną grę sześciu osobom z wybranym przywódcą i komputerem spełniającym rolę Mistrza Gry.



O tak, w tej plątaninie informacji, które Volo nazywa książką, znajdziesz wiele użytecznych wskazówek. Wyjaśnię ci, o co w nich chodzi
- Elminster

„Wyjaśnię" a nie „jeśli zechcesz, to wyjaśnię", tak, czarodzieju? Niech ci będzie, dopisuj swoje, skoro musisz. - Volo



PODRĘCZNIK 1: PRZEWODNIK PO GRZE

INSTALACJA I ROZPOCZĘCIE ROZGRYWKI

Włóż płytę DVD z Sagą Baldur's Gate™ do napędu DVD–ROM. Jeśli autoodtwarzanie jest włączone, na ekranie pojawi się ekran startowy. Jeśli autoodtwarzanie jest wyłączone lub instalator nie uruchomi się automatycznie, kliknij przycisk Start na pasku zadań systemu Windows® i wybierz opcję Uruchom. Wpisz w okienku „X:\autorun.exe" (w miejsce X wstaw literę napędu DVD–ROM, w którym znajduje się płyta z grą) i kliknij przycisk OK.

Na ekranie startowym pojawią się następujące opcje:

- **Baldur's Gate** – przejdź do menu pierwszej części sagi
- **Baldur's Gate II** – przejdź do menu drugiej części sagi
- **Rejestracja gry** – zarejestruj elektronicznie Sagę Baldur's Gate™ na stronie **www.gram.pl/rejestracja**. Więcej informacji znajdziesz na karcie rejestracji elektronicznej, znajdującej się na okładce instrukcji.
- **Wyjście** – zamyka ekran startowy Sagi Baldur's Gate™.

Po wybraniu z menu opcji **Baldur's Gate II** pojawią się przyciski:

- **Instalacja gry** – uruchamia proces instalacji gry Baldur's Gate II™ z dodatkiem Tron Bhaala™. Postępuj zgodnie z poleceniami pojawiającymi się na ekranie.
- **Dodatki** – tu znajdziesz bogate materiały dodatkowe: m.in. galerie grafik, muzykę, mody, pełne wersje instrukcji i poradników.
- **Powrót** – przejdź do głównego menu.

Po zainstalowaniu gry w początkowym menu pojawią się następujące opcje:

Uruchomienie gry. Kiedy już ustawisz wszystkie opcje zgodnie ze swoim życzeniem, kliknij przycisk „Uruchomienie gry" i rozpocznij rozgrywkę. Po obejrzeniu planszy początkowej i wstępu wybierz opcje Jeden gracz i Nowa gra, by przejść od razu do tworzenia bohatera i rozpocząć przygody!

Jeśli po jakimś czasie zechcesz powrócić do gry, w Menu Początkowym wybierz aplikację „Baldur's Gate™ II" z grupy programów Black Isle Studios.

Konfiguracja. Podczas gry w „Baldur's Gate™ II" wykorzystuje się wiele klawiszy skrótów, które można zmodyfikować, wykorzystując tę opcję. Wybierz klawisz skrótu, który pragniesz zmienić i ustal dlań nową funkcję.

Dodatki. Wybranie tej opcji umożliwi przegląd dodatkowych materiałów zamieszczonych na płycie DVD.

Rejestracja elektroniczna. Dzięki tej opcji możesz zarejestrować grę elektronicznie na stronie www.gram.pl/rejestracja.

Wyjście. Wybranie tej opcji oznacza zamknięcie początkowego okna.

KONFIGURACJA GRY

Aby włączyć wsparcie 3D lub zmienić rozdzielczość albo skróty klawiszowe, musisz uruchomić Program Konfiguracyjny.

1. Można to zrobić, klikając przycisk Konfiguracja w menu Autoodtwarzania, wybierając opcję „Konfiguracja" z menu Start lub uruchamiając BGConfig.exe z katalogu, w którym zainstalowano grę. Uruchomienie programu wyświetli cztery opcje: „Podstawowa", „Klawisze", „Wydajność" i „Grafika".
2. Wybierz podstawową konfigurację, aby gra samodzielnie skonfigurowała się na twoim komputerze. Osoby, które dobrze znają się na swoim systemie, mogą skorzystać z opcji „Wydajność" i „Grafika", by samodzielnie wybrać odpowiednią konfigurację.
3. W opcji „Grafika" znajdują się także opcje 3D i możliwość zmiany rozdzielczości.
4. Opcja „Klawisze" pozwala przedefiniować skróty klawiszowe.

UWAGA: Użytecznym zestawem klawiszy są opcje pozwalające ukryć panele interfejsu użytkownika. Możesz ukrywać panele korzystając z klawiszy domyślnych H, Y lub U.

WSPARCIE 3D

Baldur's Gate™ II: Cienie Amn™ korzysta z kart grafiki 3D. Uaktywnienie karty 3D przyspiesza działanie niektórych elementów graficznych w czasie gry. Ponadto niektóre elementy grafiki będą wyglądać lepiej. Aby uaktywnić opcje 3D, uruchom program konfiguracyjny i kliknij „Grafika". Sprawdź opcje 3D i zaznacz pole „Używaj sprzętowego 3D". Wskazówki pozwolą ci ustawić pożądane parametry.

Niektóre karty 3D mogą nie poprawić jakości działania gry. Program konfiguracyjny pozwoli ci uaktualnić sterowniki karty 3D. Przy niektórych kartach konieczne będzie uruchomienie gry w trybie 2D.



TWORZENIE POSTACI

Kiedy wejdziesz do sekcji tworzenia postaci, postępuj zgodnie z poniższymi wskazówkami. W dowolnym momencie procesu możesz nacisnąć „Anuluj", zostaniesz wtedy zapytany, czy chcesz powrócić do głównego ekranu gry. Jeśli zechcesz cofnąć się w tworzeniu postaci, naciśnij po prostu „Powrót", u dołu ekranu.



IMPORTOWANIE POSTACI I ZAPISANE GRY

W grze Baldur's Gate™ II można importować postacie i zapisane gry z Baldur's Gate™ lub jego dodatku Opowieści z Wybrzeża Mieczy™. Nawet jeśli usunąłeś Baldur's Gate™, to nadal możesz skorzystać z zapisanych gier i postaci, CHYBA ŻE USUNĄŁEŚ ręcznie te pliki. W grze znajdują się także gotowe postacie, jeśli nie masz ochoty samodzielnie ich stworzyć. Reprezentują one przeróżne klasy postaci, które pozwolą cieszyć się rozgrywką.

LEKCJE

W Baldur's Gate™ II znajduje się osobna sekcja lekcji. Można je uruchomić z panelu gry dla jednego gracza. Lekcje powinni uruchomić wszyscy, którzy po raz pierwszy uruchamiają Baldur's Gate™, a także osoby, które chcą sobie przypomnieć zasady sterowania.

PŁEĆ

Najpierw musisz wybrać płeć swojej postaci. Możesz wybrać „Mężczyznę" lub „Kobietę". Po wybraniu naciśnij przycisk „Dalej" (tak jak przy każdym wyborze).

PORTRET

Wybierz portret swojego bohatera. Jeśli chcesz, to zamiast dostarczonej ilustracji możesz zaimportować nietypowy portret bohatera. Aby importować portret, musisz wykonać następujące czynności:

Wymiary małego portretu postaci wynoszą 38x60 pikseli (tylko 8 bitowy kolor); dużego - 110x170 pikseli. Stwórz folder „Portraits" (nazwa musi zaczynać się od dużego P) w miejscu, gdzie zainstalowałeś Baldur's Gate™ II. Do nazwy portretu dodaj na końcu albo literę „S" (mały portret), albo „L" (duży portret). Nazwy nie mogą zawierać więcej niż 7 znaków.

Na przykład:

XXXXXXXS.bmp dla małego portretu (36x58, 8 bitów)

XXXXXXXL.bmp dla dużego (110x170, 24 bity)

W wersji dla wielu graczy każdy z graczy musi mieć kopię twoich plików z portretem, w przeciwnym razie w miejscu na portret twojej postaci będzie widniała ikona ze znakiem zapytania.

RASA

Wybierz rasę swojej postaci. Dostępnych jest siedem ras. Możesz wybrać człowieka, krasnoluda, elfa, gnoma, niziołka, półorka lub półelfa. Opisy każdej z ras znajdują się pod okienkiem wyboru.



KLASA

Klasy postaci i kombinacje klas dostępne dla wybranej przez ciebie rasy zostaną podświetlone. Wybierz z tej listy klasę swojej postaci. Opisy każdej klasy znajdują się przy okienku wyboru.

Wieloklasowcy są dostępni tylko dla nie-ludzi i dzielą zarówno korzyści, jak i wady każdej z wybranych klas. Ludzie mogą w trakcie gry zmienić swoją klasę postaci. Postacie dwuklasowe zaczynają karierę poszukiwacza przygód w jednej z klas, a potem zmieniają ją na inną. Kiedy postać zmienia swoją klasę, traci wszelkie jej zdolności do chwili, aż w nowej klasie nie uzyska wyższego poziomu doświadczenia niż w poprzedniej. Wtedy może korzystać ze zdolności obu klas. Tylko ludzie mogą być dwuklasowcami.

PROFESJE

Oprócz klasy postaci można też wybrać jedną z „Profesji". Po wybraniu klasy postaci pojawi się lista profesji do wyboru. Jeśli nie chcesz wybrać żadnej profesji, wybierz domyślną profesję o takiej samej nazwie jak klasa postaci. Profesje dają określone korzyści, ale mają także pewne wady. Jeśli na przykład wybierzesz profesję „Kensai" (profesja dla wojowników), to twoja postać będzie zadawać więcej obrażeń w walce, ale nie będzie mogła używać zbroi i broni dystansowych. Więcej informacji o profesjach znajduje się w rozdziale II, Przewodniku Vola po Cieniach Amn™.

UWAGA: *Wieloklasowcy i dwuklasowcy nie mogą wybrać żadnej profesji.*

CECHY

Na ekranie pojawią się generowane losowo wartości (każda z wartości ustalana jest przez rzut trzema sześciennymi kośćmi, a następnie modyfikowana w zależności od rasy), które będą cechami twojej postaci. Wszystkie wymagane przez klasę minima są automatycznie podwyższane, jeśli wylosowany współczynnik będzie za niski (to znaczy, że jeżeli postać, aby zostać na przykład paladynem, potrzebuje Charyzmy na poziomie 17, a komputer wylosował 12, to cecha i tak wzrośnie do 17). Możesz zmniejszać wartość jednej cechy, zwiększając o tyle samo wysokość innej. Nie wolno ci jednak zmniejszać wartości poniżej rasowego lub klasowego minimum. Okienko tekstowe u dołu ekranu opisuje każdą z cech. Możesz powtarzać losowanie ustalające wartości cech, do chwili, aż będziesz zadowolony z uzyskanych kombinacji.

CHARAKTER

Gracz może wybrać charakter swojej postaci. Każdy charakter został szczegółowo opisany. Charakter określa, jak będzie zachowywać się twoja postać. Zanim dokonasz wyboru, przeczytaj uważnie każdy opis. Jeśli w czasie gry nie będziesz postępować zgodnie z charakterem postaci, to poniesiesz konsekwencje - postać może nawet stracić niektóre ze swoich zdolności!

BIEGŁOŚCI

Każda postać posiada jakąś biegłość we władaniu bronią. Na ekranie pojawi się lista broni; ich opisy znajdziesz u dołu ekranu. Jeśli klasa bohatera pozwala na posługiwanie się daną bronią, to może on walczyć bronią, którą nie potrafi się posługiwać, ale otrzymuje wtedy modyfikator -1 do wszystkich związanych z tą bronią rzutów. Wojownicy, paladyni i łowcy mogą jeszcze lepiej posługiwać się pewnymi rodzajami broni, jeśli przeznaczą na to drugi punkt biegłości. Zwiększy to szansę na trafienie przeciwnika i zadane obrażenia. Tylko wojownicy mogą przeznaczyć więcej niż dwa punkty na daną biegłość.

ZDOLNOŚCI ZŁODZIEJSKIE

Jeżeli twój bohater jest złodziejem (albo wieloklasowcem ze zdolnościami złodziejskimi), to posiada cztery zdolności złodziejskie: kradzież kieszonkową, otwieranie zamków, znajdywanie pułapek i krycie się. Każda z tych umiejętności została opisana na ekranie.

Rozpoczynasz z 30 punktami, które masz do rozdzielenia na swoje zdolności złodziejskie. Przechodząc na każdy następny poziom, zdobywasz kolejne 20 punktów.

*Od pewnego poziomu łowcy także uzyskują umiejętność krycia się i także muszą przydzielać punkty.

CZARY

Jeżeli twój bohater jest magiem lub czarownikiem, to zobaczysz przed sobą wybór czarów, z którymi rozpoczniesz grę. Każdy czar ma swój opis. Znajduje się tam także przycisk „Wybierz dla mnie", którego naciśnięcie spowoduje automatyczne wybranie czarów. Wybrane w ten sposób czary będą tworzyć przydatną i urozmaiconą kolekcję na każdą okazję.



WRÓG RASOWY

Łowcy wybierają swojego wroga rasowego. W walce z przedstawicielem wybranej rasy łowca otrzymuje premie do walki. Przeciwnikami łowców mogą być: obserwatorzy, demony / upadli, smoki, żywiołaki, ettercapy, skrzaty, geniusze, ghule, golemy, hobgobliny, chochliki, koboldy, kuo-toa, lisze, likantropy, mefity, łupieżcy umysłu, ogry, otiagi, rakshasy, sahuagini, cienie, szlamy, pająki, trolle, umbrowe kolosy i wampiry.

WYGLĄD

Wybierz kolory, które pojawią się na modelu twojego bohatera. Kolory włosów i skóry można wybrać tylko w trakcie tworzenia postaci, ale kolory ubrania można zmieniać podczas gry, korzystając z ekranu wyposażenia. Kliknij okienko pokazujące aktualny kolor, aby wywołać okno z kolorami do wyboru.

IMIĘ

Na koniec musisz wybrać imię swojej postaci. Możesz albo kliknąć w ramce przeznaczonej na tekst, albo po prostu zacząć pisać. Kiedy skończysz, naciśnij „Enter" lub kliknij przycisk „Dalej".

KONIEC TWORZENIA POSTACI

Po przejściu przez wszystkie powyższe fazy kliknij „Akceptacja", albo naciśnij „Powrót" w lewym dolnym rogu, aby cofnąć się o jeden krok w tworzeniu postaci.



INTERFEJS:
JAK GRAĆ W BALDUR'S GATE™ II: CIENIE AMN™

Baldur's Gate™ II jest przyjazną grą, której interfejs ma wiele zastosowań. Mają one ułatwić ci grę, gdy opanujesz już podstawy. W rozdziale tym opiszemy różne elementy interfejsu, włącznie ze wszystkimi okienkami i klawiszami. Większość zastosowań jest oczywista, więc jeśli chcesz, możesz przeczytać ten fragment, gdy już nieco zaznajomisz się z grą.

KLAWISZE MYSZY I STEROWANIE

L-KLIK: AKCJA

- Wybór bohatera lub portretu (jeśli bohatera lub drużynę wybrano wcześniej, wybór danej postaci lub grupy zostanie unieważniony, a zamiast tego zostanie wybrana nowa postać).
- Jeśli podczas L-kliknięcia niewybranych postaci lub portretów trzymany jest klawisz SHIFT, to zostanie wybranych wiele postaci.
- Jeśli podczas L-kliknięcia niewybranych postaci trzymany jest klawisz CTRL, to nowe postacie zostaną dodane do aktualnie wybranego bohatera.
- Podwójne kliknięcie portretu wyśrodkowuje obraz na danym bohaterze.
- Przyciski wyboru akcji umożliwiają podejmowanie przez bohatera działań: wzmożenie czujności, rozmawianie, atak (kliknięcie broni) itp.
- Rzucanie czarów lub używanie przedmiotów po ich wybraniu.
- W terenie - wybrany(i) bohater(owie) idzie do wyznaczonego miejsca (uwaga: P-klik to ruch w trybie formacji).
- L-klik i zaznaczenie obszaru lub portretów - wybór wielu bohaterów (tworzy okienko wyboru).
- Podniesienie przedmiotu przez aktualnie wybranego bohatera. Jeśli wybrana jest więcej niż jedna postać, to do przedmiotu podejdzie „przywódca" (postać, której portret jest najwyżej) i podniesie go.
- L-klik i przeciągnięcie portretu powoduje umieszczenie postaci w wybranym miejscu grupy - w przestrzeni dzielącej bohaterów, między którymi umieściłeś portret.
- L-klik zegara włączy lub wyłączy pauzę.

P-KLIK: INFORMACJE, PRZERWANIE AKCJI I KONTROLA RUCHU FORMACJI

- Portret, wywołuje Ekran Wyposażenia danego bohatera.
- Przedmiot lub zaklęcie na karcie wyposażenia albo karcie czaru - wywołuje właściwości przedmiotu lub zaklęcia.
- Anuluje aktualną akcję - atak lub rzucanie czaru.
- Potwór lub Bohater Niezalezny (BN) albo wybrana postać - wywołuje dźwięki charakterystyczne dla danego bohatera lub potwora.
- W terenie - wybrany bohater podchodzi do danego miejsca w trybie formacji (P-klik plus przytrzymanie i przeciągnięcie obraca formację, jeśli wybranych jest więcej postaci).
- Na broni podręcznej, czarze podręcznym, przedmiocie podręcznym lub formacji grupy, pozwala je skonfigurować. Po P-kliknięciu pojawią się dostępne opcje, z których można którąś wybrać L-kliknięciem.

RUCH MYSZKI: POLE WIDZENIA

Główny ekran gry przesunie się, jeśli przesuniesz wskaźnik myszki na krawędź ekranu. Możesz użyć do tego celu także klawiszy strzałek na klawiaturze numerycznej.



GŁÓWNY INTERFEJS

PRZYCISKI LEWEGO MENU:

Ekran gry
Mapy
Dziennik
Ekwipunek
Karta postaci
Księga zaklęć maga
Kapłański zwój
Opcje
Odpoczynek
Zegar

Główny obszar gry

Okno dialogowe

PRZYCISKI PRAWEGO MENU:

Portrety bohaterów

SI drużyny wł / wył

Wybierz wszystkich

Przyciski dolnego menu
(znajduje się tu 9 klawiszy grupowych lub 12 klawiszy postaci, jeśli uruchomiona jest gra dla jednego gracza)

UKRYWANIE GŁÓWNEGO INTERFEJSU

Możesz tak skonfigurować główny interfejs, aby odpowiadał twoim potrzebom, minimalizując te jego części, z których rzadko korzystasz (lub posługujesz się skrótami klawiszowymi). W prawym i lewym górnym rogu ekranu znajdują się przyciski minimalizujące odpowiednie panele. Po zminimalizowaniu panelu u dołu ekranu pojawi się klawisz. Po jego naciśnięciu zminimalizowany panel zostanie rozwinięty. Domyślne klawisze skrótu minimalizujące te panele to „Y" dla lewego panelu i „U" dla prawego.

Można też użyć klawisza „H". Ukrywa on wszystkie panele. Można je wywołać z powrotem, włączając pauzę lub ponownie naciskając „H". Po użyciu klawisza „H" można grać w Baldur's Gate™ II na pełnym ekranie.

PAUZA

W dowolnym momencie można włączyć pauzę poprzez naciśnięcie klawisza spacji lub kliknięcie zegara w lewym dolnym rogu ekranu. To bardzo ważne, ponieważ często nie da się skutecznie sterować postaciami w trybie czasu rzeczywistego. W takiej sytuacji zawsze można wydać rozkazy podczas pauzy, potem wyłączyć pauzę i pozwolić rozwijać się akcji.

AUTOPAUZA

Można ustawić grę tak, aby w określonej sytuacji pauza włączała się automatycznie. Opcje autopauzy znajdują się na ekranie opcji. Poprzez uruchomienie opcji autopauzy można upodobnić Baldur's Gate™ II do gry turowej.

GŁÓWNY OBSZAR GRY

- L-klik umożliwia wybór postaci; L-klik plus SHIFT lub L-klik plus CTRL pozwala wybrać (ewentualnie anulować) wybór większej liczby postaci; po kliknięciu i przeciągnięciu po głównym obszarze gry pojawi się ramka i każdy bohater, który się wewnątrz niej znajdzie, zostanie wybrany (tę opcję można wykorzystać w połączeniu z klawiszem SHIFT - nastąpi dołączenie do wybranych bohaterów lub z klawiszem CTRL - postaci zostaną odłączone).
- L-klik oznacza akcję (patrz przyciski poniżej) wybranego bohatera.
- P-klik anuluje akcję, obraca formację i powoduje jej przemieszczanie się. Wybór grupy, P-kliknięcie i przytrzymanie obraca formację.
- Zwróć uwagę, że wygląd kursora zmienia się i odpowiada domyślnej akcji, kiedy przesuwa się nim nad przedmiotami, bohaterami albo BN-ami. Tryb domyślnej akcji można zmienić, L-klikając przyciski u dołu ekranu.

KURSORY AKCJI DZIELĄ SIĘ NA NASTĘPUJĄCE:


Wybór: Możesz wybrać bohatera.


Ruch: Możesz się poruszać, pod warunkiem, że na twojej drodze nie ma żadnych przeszkód (np. drzwi).


Zablokowana lokacja: W tym momencie nie możesz się poruszać.


Podróż: Jeśli poruszysz się tutaj, opuścisz daną mapę.


Drzwi: Możesz otworzyć lub zamknąć podświetlony obiekt.


Wejście: Wchodzenie do pomieszczeń i przemieszczanie się po korytarzu.


Schody: Możesz wejść lub zejść po schodach.


Podniesienie przedmiotu: Możesz podnieść przedmiot.


Atak: Możesz zaatakować inną postać, jeżeli ją klikniesz.


Otwieranie zamków: Możesz wykorzystać umiejętności złodziejskie, żeby otworzyć zamek lub spróbować go wyważyć. Zależy to od postaci, jaka jest aktualnie wybrana.


Usuwanie pułapek: Twój złodziej może spróbować usunąć pułapkę z podświetlonego obszaru.


Kradzież kieszonkowa: Twój złodziej może spróbować okraść wybraną postać.



Czar: Zamierzasz rzucić zaklęcie.



Użycie przedmiotu: Możesz użyć (dźwigni, przełącznika, itp.)

Uwaga odnośnie kursorów: wybrany kursor można zmienić, klikając inny klawisz akcji, naciskając „Esc" lub L-klikając obszar, na którym kursor nie działa. Rzucenie czaru można przerwać klikając PPM lub naciskając „Esc". Rzucić czar można klikając lewym przyciskiem istotę lub obszar (zależnie od rodzaju czaru).

Mgły wojny: Każda postać widzi tylko na pewną odległość. Oznacza to, że bohaterowie nie zobaczą, co znajduje się za rogiem budynku, dopóki za niego nie zajrzą; nie widzą również przez ściany. Pole widzenia zależy od typu obszaru, na jakim znajdują się postacie. Na otwartym terenie widać na dużą odległość (około połowy ekranu), a w podziemiach widoczność jest ograniczona (około 1/4 ekranu).

PRZYCISKI DOLNEGO MENU

Zależnie od tego, czy wybierzesz pojedynczą postać, czy też grupę, pojawi się inny zestaw przycisków u dołu ekranu. Dolnych Przycisków Postaci jest 12, ale mogą być one różne przy różnych postaciach. Korzystając z klawiszy F1 i F2 można szybko wywołać następujące opcje:



Rozmowa: wywoła to kursor rozmowy, który pozwoli ci rozpocząć rozmowę, jeśli L-klikniesz jakąś istotę.



Podręczna broń: Te przyciski zależą od broni przydzielonej na ekranie ekwipunku (przydzielanie odbywa się w następujący sposób: L-klikasz ikonę i przytrzymujesz, a potem przeciągasz ją na pole podręcznej broni). W głownym interfejsie L-kliknięcie wybiera broń, która ma być aktualnie używana. P-kliknięcie broni dystansowej pozwala wybrać do niej amunicję.

Klasa	Przycisk 1 (F2)	Przycisk 2 (F3)	Przycisk 3 (F4)	Przycisk 4 (F5)	Przycisk 5 (F6)	Przycisk 6 (F7)
Wojownik	Podręczna broń 1	Podręczna broń 2	Podręczna broń 3	Podręczna broń 4	Chronienie	
Paladyn	Podręczna broń 1	Podręczna broń 2	Podręczna broń 3	Podręczna broń 4	Odpędzanie nieumarłych	Rzucanie czaru
Łowca	Podręczna broń 1	Podręczna broń 2	Podręczna broń 3	Chronienie	Krycie się	Rzucanie czaru
Mag	Podręczna broń 1	Podręczna broń 2	Podręczny czar	Podręczny czar	Podręczny czar	Rzucanie czaru
Kapłan	Podręczna broń 1	Podręczna broń 2	Odpędzanie nieumarłych	Podręczny czar	Podręczny czar	Rzucanie czaru
Druid	Podręczna broń 1	Podręczna broń 2	Podręczny czar	Podręczny czar	Podręczny czar	Rzucanie czaru
Bard	Podręczna broń 1	Podręczna broń 2	Pieśń barda	Złodziejstwo	Podręczny czar	Rzucanie czaru
Złodziej	Podręczna broń 1	Podręczna broń 2	Wykrywanie pułapek	Złodziejstwo	Krycie się	
Wojownik/Złodziej	Podręczna broń 1	Podręczna broń 2	Wykrywanie pułapek	Złodziejstwo	Krycie się	
Wojownik/Kapłan	Podręczna broń 1	Podręczna broń 2	Odpędzanie nieumarłych	Podręczny czar	Podręczny czar	Rzucanie czaru
Wojownik/Mag	Podręczna broń 1	Podręczna broń 2	Podręczny czar	Podręczny czar	Podręczny czar	Rzucanie czaru
Mag/Złodziej	Podręczna broń 1	Podręczna broń 2	Wykrywanie pułapek	Złodziejstwo	Krycie się	Rzucanie czaru
Kapłan/Mag	Podręczna broń 1	Podręczna broń 2	Odpędzanie nieumarłych	Podręczny czar	Rzucanie czaru	Rzucanie czaru
Kapłan/Złodziej	Podręczna broń 1	Podręczna broń 2	Wykrywanie pułapek	Odpędzanie nieumarłych	Krycie się	Rzucanie czaru
Wojownik/Druid	Podręczna broń 1	Podręczna broń 2	Podręczny czar	Podręczny czar	Rzucanie czaru	Rzucanie czaru
Kapłan/Łowca	Podręczna broń 1	Podręczna broń 2	Odpędzanie nieumarłych	Krycie się	Rzucanie czaru	Rzucanie czaru
Wojownik/Mag/Kapłan	Podręczna broń 1	Podręczna broń 2	Odpędzanie nieumarłych	Podręczny czar	Rzucanie czaru	Rzucanie czaru
Wojownik/Mag/Złodziej	Podręczna broń 1	Podręczna broń 2	Wykrywanie pułapek	Złodziejstwo	Krycie się	Rzucanie czaru

PRZYCISKI NIEKTÓRYCH POSTACI (F2-F7)



Znajdowanie pułapek: Tę opcję mogą wybrać tylko złodzieje; dopóki jest ona aktywna, będą mogli szukać pułapek. Jeśli wybierzesz dla tego bohatera tryb inny niż ruch, to przestanie on znajdywać pułapki.



Złodziejstwo: Obejmuje: kradzież kieszonkową, otwieranie zamków, znajdywanie pułapek i krycie się, w zależności od wybranego celu.



Podręczna broń: Odpowiada podręcznej broni na ekranie wyposażenia. L-klikasz ikonę i przytrzymujesz, a potem przeciągasz ją na pole podręcznej broni). W głownym interfejsie L-kliknięcie wybiera broń, która ma być aktualnie używana.



Krycie się: Ta opcja dotyczy przede wszystkim złodziei - dzięki niej mogą stać się prawie niewidzialni. Następny udany atak złodzieja będzie skierowany w plecy i w zależności od poziomu złodzieja może spowodować dwu-, trzy- albo czterokrotnie więcej obrażeń niż normalny cios tego rodzaju. Wyjście do światła albo zaatakowanie wroga może spowodować ustanie tej zdolności.



Odpędzanie nieumarłych: Z tej opcji mogą korzystać kapłani. Jest ona aktywna, dopóki wybrany jest tryb ruchu. Używając tej opcji kapłan będzie próbował odpędzić nieumarłych (jeśli odpędzający jest wystarczająco potężny, istoty uciekną lub zostaną zniszczone). Źli kapłani mogą wykorzystywać tę zdolność do przejmowania kontroli nad niektórymi nieumarłymi istotami.



Rzucanie czaru: Dostępne kapłanom i magom. Wywołuje listę zapamiętanych czarów, z której można wybrać odpowiedni.



Podręczny czar: Tę opcję konfiguruje się P-kliknięciem danego przycisku, co wywołuje listę wszystkich zapamiętanych w danej chwili czarów. Po skonfigurowaniu zaklęcie można rzucić, naciskając odpowiedni klawisz lub L-klikając przycisk.



Pieśń barda: Opcja dostępna tylko bardom. Po jej użyciu zaczynają oni śpiewać pieśń i robią to, dopóki nie zostanie wybrana akcja inna niż ruch. Podczas śpiewu wszyscy członkowie drużyny mają zwiększone morale i więcej szczęścia (co oznacza, że przeciwnikom trudniej jest ich skutecznie trafić i zadają mniej obrażeń).

PRZYCISKI PRZEDMIOTÓW (F8-11)



Użycie przedmiotu: L-klik umożliwia użycie dowolnego przedmiotu, który bohater ma ze sobą.

Podręczny przedmiot (x3): Do szybkiego użycia można przygotować dowolny przedmiot z osobistego wyposażenia. Żeby dokonać konfiguracji, P-kliknij któryś z trzech przycisków i wybierz dowolny przedmiot z posiadanych przez bohatera (analogicznie do użycia przedmiotu). Przyciski te działają tak samo, jak podręczne czary. Jeśli przedmiot zostanie zużyty, porzucony lub sprzedany, to musisz go usunąć ze skonfigurowanego miejsca. Jeśli z użyciem przedmiotu wiąże się rzucenie czaru na bohatera, potwora lub obszar, to kursor zmieni swój wygląd na odpowiadający danej sytuacji, a zakończenie operacji nastąpi po L-kliku. Po P-kliknięciu używanie przedmiotu zostanie anulowane. Jeżeli chcesz wykorzystać magiczne moce broni, to musisz specjalnie dla niej skonfigurować jeden z przycisków podręcznych przedmiotów, a nie podręcznej broni (za broń podręczną uznaje się tylko taki oręż, za pomocą którego można zadawać przeciwnikowi ciosy fizyczne).



PRZYCISK ZDOLNOŚCI SPECJALNEJ (F12)



Niektóre klasy, takie jak paladyni i druidzi, mają specjalne zdolności. Kliknięcie tego przycisku spowoduje wywołanie specjalnych zdolności bohatera. Oto przykłady jednych z najpowszechniejszych zdolności specjalnych:

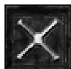


Nakładanie rąk: Zdolność ta właściwa jest paladynom. Mogą oni w ten sposób uzdrowić wybraną istotę, przywracając jej dwa punkty życia na każdy poziom. Ta zdolność również może być wykorzystana tylko raz dziennie.

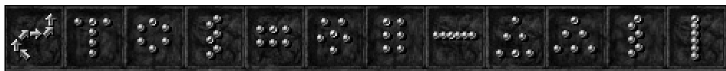


Zmiana kształtu: Tę zdolność mają wysokopoziomowi druidzi (min. poziom 7). Twoja postać może w czasie gry zdobyć inne zdolności specjalne.

Istnieje dziewięć Przycisków Grupy. Kiedy wybrana jest więcej niż jedna postać, wzdłuż dolnej linii ekranu pojawiają się nowe przyciski: Chronienie, Rozmowa i Atak działają analogicznie jak wtedy, gdy wybrany jest jeden bohater.



Stop: Wstrzymuje wszystkie aktualne działania drużyny.



Przyciski szybkiej zmiany formacji: Wygląd formacji zależy od kolejności ustawienia portretów bohaterów, znajdujących się po prawej stronie ekranu (czyli bohater na samej górze będzie pierwszy w formacji itd.). Przykładowo, jeśli wybrałeś trzech bohaterów, to formacja utworzy się z trzech postaci, ustawiając je na pozycjach jeden, dwa i trzy. Ruch formacji otrzymuje się P-kliknięciem i przytrzymaniem (obrócenie formacji) lub L-kliknięciem - w obu przypadkach wybrana musi być grupa. Przyciski szybkiej zmiany formacji działają tak samo jak przyciski podręcznego czaru, broni albo przedmiotów. Pozwalają one na stosowanie taktyki walki w czasie realnym: możesz na przykład przenieść maga w krąg stworzony przez resztę postaci albo posłać wojowników na przód formacji. Konfiguracji przycisków dokonuje się przez P-kliknięcie - co spowoduje pojawienie się wszystkich dostępnych możliwości albo L-kliknięcie - co wybierze odpowiednią formację. Jeżeli następnie L-klikniesz dany przycisk, to drużyna ustawi się w odpowiednim szyku. Ruch całej drużyny wykonuje się L-klikając w dowolnym miejscu głównego obszaru gry. Natomiast P-klik i przytrzymanie spowoduje obrót formacji.

PRZYCISKI PRAWEGO MENU



Wybierz wszystkich: Dokonuje wyboru lub unieważnia wybór wszystkich sześciu bohaterów.



SI wł./wył.: Ten przycisk umożliwia włączenie lub wyłączenie Sztucznej Inteligencji danego bohatera lub bohaterów. Co za tym idzie, postać z wyłączoną SI przestanie reagować na bodźce zewnętrzne, chyba że zostanie pobudzona ręcznie. Nie będzie się poruszać i nie wykona niczego, oprócz niemodyfikowalnych czynności, na które gracz nie ma wpływu, gdyż stanowią one o indywidualnej osobowości bohatera.



Portrety bohaterów: Możesz wybrać bohatera L-klikając odpowiadający mu portret. P-klikając spowodujesz pojawienie się ekranu z jego wyposażeniem. Jeżeli zechcesz zmienić kolejność bohaterów w swojej drużynie, przeciągnij i upuść portrety tych bohaterów, których chcesz ze sobą zamienić miejscami.

Uwaga o portretach bohaterów: Obrażenia postaci reprezentuje czerwony słupek (tzn. ta część portretu, która ma normalny kolor, odzwierciedla ilość punktów życia, które pozostały bohaterowi). Kiedy zatrzymasz kursor na portrecie, pojawi się imię bohatera i liczba pozostałych mu punktów życia. Portrety będą również pokazywać ikony psychofizycznego stanu bohatera (czy jest on pod wpływem zauroczenia lub został unieruchomiony), a także ikonę awansu - jeśli bohater będzie mógł podnieść swój poziom doświadczenia.

PRZYCISKI LEWEGO MENU

Przyciski po dolnej lewej stronie interfejsu umożliwiają bezpośredni dostęp do różnych innych ekranów interfejsu gry. Są one następujące:



Powrót do gry



Karta postaci



Mapa



Księga zaklęć maga



Dziennik



Kapłański zwój



Ekwipunek



Opcje

Każdy z tych przycisków przenosi cię natychmiast do ekranu wybranego bohatera. Jeśli wybrana jest cała drużyna, to pojawi się ekran jej przywódcy.



Odpoczynek: Kiedy na ekranie świata wybierzesz przycisk Odpoczynek, to cała twoja drużyna będzie odpoczywać do momentu, kiedy wszyscy będą całkowicie zdrowi. Kiedy wybierzesz przycisk Odpoczynek na którymkolwiek innym ekranie, to będziesz miał do wyboru trzy możliwości: normalny Odpoczynek (8 godzin), Odpoczynek do wyleczenia (bohaterowie odpoczywają, aż będą w pełni zdrowia) i Anuluj. Po wybraniu opcji Odpoczynek lub Odpoczynek do wyleczenia i potwierdzeniu, czas w grze będzie płynął, a twoi bohaterowie zaczną się leczyć i odświeżać sobie zaklęcia. Ale kiedy korzystasz z tej opcji, to uważaj - jeśli na jakieś zadanie masz ograniczony czas, to możesz je przespać!

Pamiętaj, żeby przed odpoczynkiem wybrać czary do zapamiętania! - Volo

POMOCNE WSKAZÓWKI

W ten sposób nazwane zostały małe okienka informacyjne, które pojawiają się, kiedy przytrzymamy przez chwilę kursor nad jakimś obiektem (np. przyciskiem, znakiem, przedmiotem, symbolem, itd.). Czas, po którym pojawi się okienko, można ustawić w opcjach. Jeżeli chcesz natychmiast wywołać okienko informacyjne, naciśnij klawisz TAB.

OKNO DIALOGOWE

Rozmowę prowadzi tylko wybrana postać. Nie można zmienić wybranej postaci w czasie rozmowy. Wtedy raz jeszcze możemy rozpocząć rozmowę, inną postacią. Jeżeli wybranych jest wielu bohaterów, rozmowę rozpocznie ten, którego portret znajduje się na samej górze (z portretów po prawej stronie ekranu). Uwaga: Niezależnie od postaci prowadzącej rozmowę, reakcja rozmówcy zależy od 'przywódcy' drużyny. Przywódcą jest zawsze postać, której portret znajduje się u samej góry przy prawej krawędzi ekranu.

Im bardziej charyzmatyczny przywódca, tym lepszy. - Volo

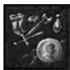
Okna dialogowe mogą być trzech różnych wielkości: małe, średnie lub duże, w zależności od konfiguracji przycisków, które znajdują się z boku. Małe i średnie okna mogą zostać powiększone w trakcie gry, jeżeli L-klikniemy mały przycisk „do góry", po prawej stronie okna dialogowego. Pasek przewijania, który znajduje się po prawej stronie okna dialogowego, służy do przewijania w górę lub w dół tekstu rozmowy. W trakcie prowadzenia rozmowy będziesz miał do wyboru podświetlone na czerwono, ponumerowane dialogi. Możesz albo L-kliknąć tekst, który chcesz powiedzieć, albo wybrać numer odpowiedzi, której chcesz użyć. Pamiętaj, że tekst, jaki będziesz miał do wyboru, będzie zależeć od charyzmy twojej postaci. Kiedy rozmowa zostanie zatrzymana, by umożliwić ci przeczytanie tekstu, albo gdy pojawi się więcej tekstu niż jest się w stanie zmieścić w okienku, to możesz L-kliknąć dowolne miejsce w oknie dialogowym, żeby zobaczyć dalszy ciąg tekstu. Tekst, który został już przeczytany, można cofnąć używając strzałek, znajdujących się z prawej strony (w górę i w dół). Podczas rozmowy portret aktualnie rozmawiającego bohatera będzie podświetlony w głównym obszarze gry. To samo odnosi się do bohatera niezależnego, z którym nasza postać prowadzi rozmowę.

SKLEPY, GOSPODY, TAWERNY I ŚWIĄTYNIE

W świecie gry wszystkie sklepy wykorzystują podobny interfejs do kupowania i sprzedawania towarów, informacji i usług. Kiedy zaczniesz rozmowę (na przykład z właścicielem sklepu), u dołu ekranu pojawi się specjalny panel z przyciskami, odpowiadającymi różnym oferowanym usługom. Usługi te obejmują:



Wynajmowanie pokoi: Gospody dysponują zwykle czterema rodzajami pokoi, które bohater może wynająć na noc. Ich standard jest różny - od wiejskiego do luksusowego. Wypoczywając w droższych pokojach bohater może wyleczyć więcej obrażeń.



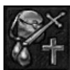
Kupowanie i sprzedawanie: Ten ekran składa się z dwóch okien: kupna i sprzedaży. Towary dostępne do kupna znajdują się w oknie kupna. Rzeczy z ekwipunku postaci pokazują się w oknie sprzedaży. Jeżeli chce się kupić jakiś towar, trzeba go kliknąć w oknie kupna. Ikona towaru zostanie wtedy podświetlona, ale do zakupu nie dojdzie, dopóki nie kliknie się przycisku „Kup", u dołu ekranu. Można wybrać wiele towarów, a suma, jaką trzeba za nie zapłacić, pojawi się obok przycisku „Kup". Okno sprzedaży działa dokładnie w ten sam sposób, przy czym sprzedawca może nie chcieć kupować czegokolwiek z twojego wyposażenia (niechciane przedmioty są zacienione na szaro). Przedmioty, których bohater nie może użyć, są zacienione na czerwono. Zauważ, że ceny w sklepach mogą być różne, w zależności od Charyzmy kupującego lub sprzedającego bohatera. Mogą one również zależeć od tego, ile danego towaru posiada dany sklep.



Napitki i plotki: Szynkarze czy karczmarze mogą okazać się bardzo przydatni. Można się u nich dobrze napić, a przy okazji może zechcą podzielić się z tobą najnowszymi plotkami. Napitki za barem mogą być przeróżne - od bardzo wykwintnych, drogich trunków, do taniego piwa. Trzeba jednak uważać, by twoi bohaterowie zbytnio się nie wstawili, bo może się to dla nich źle skończyć.



Kradzież: Złodzieje mogą próbować ukraść coś ze sklepu. Ekran kradzieży działa w ten sam sposób, jak ekran kupowania i sprzedawania z tą jednak różnicą, że złoto zostaje u swoich właścicieli (a przynajmniej tak się im wydaje). Po wybraniu przedmiotu, który chce się ukraść, sprawdzane są umiejętności złodziejskie. Jeżeli są wystarczające, to przedmiot zostanie dodany do ekwipunku złodzieja, jeśli nie, to trzeba się liczyć z tym, że lada moment zjawią się tam straże.



Ofiara: Wybierz tę opcję, jeżeli chcesz ofiarować świątyni jakieś pieniądze. W zamian możesz usłyszeć od kapłana plotki. W zależności od ofiarowanej sumy może wzrosnąć reputacja twojej drużyny.



Leczenie: Świątynie są miejscem, gdzie za odpowiednią opłatą można się zwykle wyleczyć. Rodzaj usług, wraz z ich aktualnymi cenami, można zobaczyć na specjalnym menu, które się tam pokaże. By z nich skorzystać, wystarczy wybrać usługę i postać, która wymaga leczenia.



Identyfikacja: Sklepy i świątynie za cenę 100 sztuk złota zwykle mogą zidentyfikować więcej przedmiotów, niż twoi bohaterowie. Jeżeli nie można wybrać przedmiotu z listy, to znaczy, że nie można go w tym miejscu zidentyfikować.

POJEMNIKI (SKRZYNIE, STOŁY i PUDŁA)

Pewne przedmioty oraz pojemniki można podnosić lub otwierać. Jeżeli możliwe jest podniesienie lub otworzenie przedmiotu, to po najechaniu na niego kursorem powinien się on podświetlić na niebiesko. L-klik pozwala na otworzenie pojemnika i wywołanie nowego panelu u dołu ekranu. Jego lewa strona pokazuje przedmioty, które leżą na ziemi albo znajdują się w pojemniku; po prawej stronie widać niewielką część wyposażenia bohatera. Kliknięcie przedmiotu po lewej stronie panelu przenosi go z ziemi lub pojemnika do wyposażenia postaci. Jeżeli bohater nie ma już miejsca, to przedmiot nie zostanie przeniesiony. Można także zrobić odwrotnie, tzn. przedmiot z wyposażenia przenieść do pojemnika albo na ziemię - trzeba tylko kliknąć odpowiednią ikonę po prawej stronie panelu. Zauważ, że przedmioty dodane do wyposażenia bohatera ułożą się automatycznie obok innych tego samego rodzaju.

UŻYWANIE PRZYCISKÓW I DŹWIGNI



W czasie gry w Baldur's Gate™ II napotkasz różne przyciski, dźwignie i tym podobne mechanizmy. Jeśli przesuniesz kursor nad takie urządzenie, to zmieni się jego wygląd. Aby użyć takiego przyrządu, postać musi stać blisko niego, w przeciwnym wypadku pojawi się informacja, że znajduje się za daleko.

MAPA

Mapa okolicy: L-kliknięcie przycisku mapy wywoła mapę terenu, na którym obecnie znajdują się bohaterowie. Miejsca, w których już byli, zostaną rozjaśnione, a inne pozostaną ciemne. Aktualne pozycje bohaterów oznaczone są na mapie za pomocą kropek.

Do mapy świata



Powrót do mapy okolicy



UWAGA: *Na twojej mapie pojawiać się będą ikony oznaczające ważne miejsca w okolicy. Kiedy umieścisz kursor nad flagą, nad ekranem mapy pojawi się nazwa tej lokacji. Możesz dodać własne notatki do mapy klikając prawym przyciskiem dowolny fragment mapy.*

Mapa świata: Kliknięcie tego przycisku w oknie mapy okolicy wywoła mapę świata. Ikona nad odpowiednią mapą oznacza obecną pozycję twojego bohatera. Pamiętaj, że aby podróżować z jednego obszaru do drugiego, należy albo ten obszar znać, albo udać się do granicy aktualnego terenu i wywołać mapę świata ikoną „Podróż”. Jeżeli chcesz przejść do następnego obszaru, podświetl go i kliknij go.

Warto zauważyć, że twoja Mapa świata jest co jakiś czas uaktualniana w wyniku rozmów i wydarzeń mających miejsce w grze, stwarzając ci w ten sposób dostęp do nowych lokacji.

DZIENNIK



W dzienniku zapisywane są misje i najważniejsze wydarzenia. Dziennik ma cztery części:

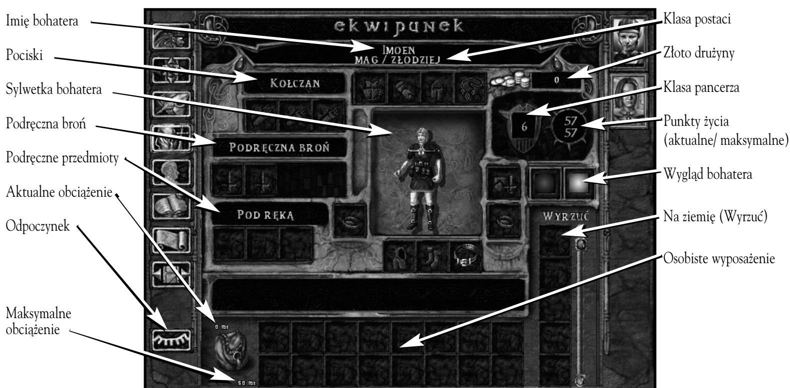
Zadania: Tutaj zapisane są wszystkie twoje aktualne zadania. Rozdział ten może być uporządkowany alfabetycznie lub według dat.

Wykonane zadania: Kiedy ukończysz jakieś zadanie, to wszystkie związane z nim zapiski zostaną przeniesione z powyższego rozdziału. Rozdział ten może być uporządkowany alfabetycznie lub według dat.

Dziennik: Tutaj zapisane są najważniejsze wydarzenia twojej przygody. Rozdział ten może być uporządkowany alfabetycznie lub według dat.

Gracz: W tej części możesz prowadzić własne notatki. Możesz dodać zapis w dzienniku naciskając „Dodaj". Wszystkie zapiski są uporządkowane alfabetycznie lub według dat.

EKWIPUNEK



Ekran ekwipunku wywołuje się L-klikając przycisk Ekwipunku, znajdujący się po lewej stronie ekranu albo P-klikając portret bohatera. Przedmioty z twojego ekwipunku będą zabarwione na czerwono albo niebiesko. Tych pierwszych bohater nie może użyć, a te drugie mają magiczne właściwości, ale nie zostały jeszcze zidentyfikowane. Przedmioty z niebieską obwódką mają magiczne właściwości i zostały zidentyfikowane.

Na środku ekranu znajduje się „sylwetka bohatera", reprezentująca twojego herosa. U dołu ekranu znajduje się osobiste wyposażenie bohatera oraz informacje o obciążeniu postaci. Aby wyposażyć „sylwetkę" w jakieś przedmioty, trzeba je na nią przeciągnąć kursorem, natomiast żeby wyposażyć inne postaci, należy przeciągnąć żądane przedmioty na ich portrety.

Przedmioty, które zwykle występują w grupach (np. strzały), można rozdzielić przez podwójne ich L-kliknięcie. Rozdzielone przedmioty mogą być znowu pogrupowane przez przeciągnięcie i upuszczenie ich jedne na drugie.

Przedmioty znajdujące się w przegródkach „Na ziemię" („Wyrzuć") zostaną położone u stóp bohatera i będzie je można podnieść w głównym ekranie gry.

Ilość posiadanego przez drużynę złota również jest pokazana na tym ekranie.

Obciążenie: Każda postać może unieść tylko określony ciężar - w zależności od własnej Siły. Podniesienie zbyt wielkiego ciężaru powoduje, że bohater porusza się wolniej albo nawet staje w miejscu - o ile jest nadmiernie przeładowany. Aktualne obciążenie bohatera pokazywane jest nad maksymalnym obciążeniem.

Sylwetka postaci (ekwipunek): Dokoła sylwetki postaci znajduje się 16 różnych miejsc, gdzie może się znaleźć ekwipunek: hełm, zbroja, bransolety, płaszcz, amulet, pierścień na lewą rękę, pierścień na prawą rękę, rękawice, buty, do 4 sztuk broni (przy prawej ręce, którą przeprowadza się szybkie ataki), kołczan (na maksymalnie 3 rodzaje zestawów pocisków) oraz tarcza (do lewej ręki).

Podręczna broń: Broń rozmieszczona w przegródkach na podręczną broń określa rodzaj dostępnych ataków (przegródki te przypominają pas z kieszeniami na dostępną broń - dla maga będzie to miejsce do trzymania sztyletu, dla wojownika - broni obuchowej do walki z nieumarłymi, łuku do walki na dystans albo dowolnego ostrza do walki w bezpośrednim starciu). Kiedy zostanie tu umieszczona jakaś nowa broń, to będzie ona dostępna do użycia w szybkim ataku przez skorzystanie z przycisku szybkiego ataku, u dołu ekranu głównego interfejsu. W danym momencie można dołączyć tylko jeden łuk lub kuszę. W kołczanie mogą być zarówno strzały, jak i bełty, ale dostępne będą tylko te pociski, których używa dana broń. W tarczę można wyposażyć bohatera jedynie wtedy, gdy nie została wybrana żadna z broni „oburęcznych". Jeżeli w miejscu na broń podręczną figuruje jakaś broń należąca do klasy „oburęczne", to bohater nie będzie mógł być wyposażony w tarczę, o czym poinformuje odpowiedni komunikat: „Broń oburęczna w użyciu". Podobny komunikat pojawi się, gdy na wyposażeniu znajduje się tarcza, a gracz usiłuje przenieść broń oburęczną w miejsce na broń podręczną: „Tarcza w użyciu".

Podręczne przedmioty: Można tu umieścić różnorakie przedmioty, które będą gotowe do szybkiego użycia (na przykład mikstury). Z łatwością można ich będzie użyć w czasie walki (podobnie jak opisanej już podręcznej broni). Do umieszczenia w tych miejscach na pewno warto polecić mikstury lecznicze.

Osobiste wyposażenie: To jest twój „plecak". Możesz nosić do szesnastu różnych przedmiotów albo ich zestawów (np. strzały), bez względu na ich ciężar.

Ekran własności przedmiotu: P-kliknięcie przedmiotu spowoduje pojawienie się ekranu własności przedmiotu. Zawiera on ikonę przedmiotu, opis oraz rysunek. Bohaterowie mający wysoką umiejętność „Wiedza" będą mogli automatycznie zidentyfikować niektóre przedmioty magiczne. Jeśli jakiś przedmiot nie jest na razie zidentyfikowany, to pokaże się przycisk, dzięki któremu będziesz mógł spróbować zidentyfikować przedmiot za pomocą zwoju albo zaklęcia. Ekran ten umożliwia również picie mikstur. Jeżeli przedmiotem jest zwój, to czarodzieje będą mogli pokusić się o „Pisanie magii" i dodanie do swojej księgi czarów zaklęcia ze zwoju. Niektóre magiczne przedmioty mogą posiadać specjalne „Zdolności", do których dostęp daje ten ekran - wliczając w to konfigurowanie ich magicznych mocy.

Wielu magów zmarnowało całe życie poszukując zwojów z czarami do swojej kolekcji. - Volo

Nie lekceważ korzyści z poszerzania wiedzy. - Elminster

Wygląd bohatera: Korzystając z palety kolorów, do których dostęp uzyskasz klikając kolorowe ramki, będziesz mógł wybrać barwy szat swojego bohatera. Możesz je zmieniać, kiedy zechcesz.

Odpoczynek: L-kliknij ten przycisk, jeżeli chcesz, żeby twoi bohaterowie odpoczęli. Niektóre obszary nadają się na odpoczynek lepiej niż inne, miejsce na obóz powinno więc być uważnie wybrane.

Uważaj przyjacielu, aby w czasie snu nie zaatakowano cię znienacka. - Volo

SAKIEWKI NA KAMIENIE I TUBY NA ZWOJE

Sakiewki na kamienie i tuby na zwoje można kupić w sklepach lub znaleźć w czasie przygód. Służą one do przechowywania licznych kamieni szlachetnych i zwojów, a więc pozwalają zaoszczędzić miejsce. Aby użyć sakiewki lub tuby, P-kliknij ten przedmiot. Potem naciśnij przycisk „otwórz pojemnik", a przejdziesz na kolejny ekran. Z tego ekranu możesz przełożyć przedmioty z jednej kolumny do drugiej, tym samym wkładając lub wyjmując przedmiot z sakiewki lub tuby. Możesz także przenieść przedmiot nad pojemnik, trzymając lewy przycisk myszy i upuścić go na zwój lub tubę.





Karta postaci: Zawiera wszystkie istotne cechy i zdolności wybranego bohatera.

Dwuklasowość: Ten ekran jest dostępny wyłącznie bohaterom, którzy są ludźmi. Postać drugiego poziomu może już zostać dwuklasowcem. Kiedy wybierzesz dwuklasowość, pojawi się nowy ekran interfejsu, dzięki któremu będziesz mógł zdecydować się na nową klasę postaci. Paladyni i bardowie nie mogą być dwuklasowcami. Żeby otrzymać nową klasę, bohater musi spełniać minimum wymagań dla każdej z cech w nowej klasie. Co więcej, wszystkie podstawowe cechy starej klasy muszą wynosić przynajmniej 15, a podstawowe cechy nowej przynajmniej 17. Omawiany tutaj ekran podobny jest do tego, który wykorzystywany jest do tworzenia postaci; związane jest to z faktem, że tworzenie postaci dwuklasowej jest prawie identyczne z tworzeniem nowego bohatera. Jako nowa, dwuklasowa postać, bohater zaczyna dalszą grę z pierwszym poziomem zdolności i ograniczeń, jakie wynikają z jego nowej klasy, zatrzymuje przy tym wszystkie punkty życia z poprzedniej. Kiedy bohater zostanie już dwuklasowcem, może używać tylko zdolności nowej klasy, do czasu, gdy osiągnie poziom wyższy od swojej pierwotnej klasy. Wtedy może korzystać z umiejętności obu klas. Bohater nie może już awansować w swojej pierwotnej klasie - jakiekolwiek dalsze awanse możliwe są już tylko w nowej.

UWAGA: W grze Baldur's Gate™ II postać może mieć tylko jedną profesję, wybraną przy tworzeniu postaci. Po zmianie klasy postaci NIE zmienia się profesji.

Awans: Dopóki bohater nie zdobędzie wystarczającego doświadczenia, by przejść na następny poziom, ten przycisk jest przyciemniony. Po kliknięciu przycisku „Awans" pojawi się odpowiedni ekran. Wszystkie zmiany, jakich dokonasz, zostaną podświetlone. Dla złodzieja lub barda należy rozdzielić dodatkowe punkty na umiejętności. Dodatkowo należy też określić biegłości dla danych broni.

Informacje: Informacje umożliwią ci śledzenie poczynań członków twojej drużyny. Będziesz mógł na przykład zobaczyć, ilu dany bohater zabił przeciwników albo jaka jest jego ulubiona broń.

Odłączenie postaci: Pozwala ci usunąć z drużyny wybraną postać (lub postacie).

Modyfikacja: Dzięki temu ekranowi możesz zmienić wygląd bohatera, jego głos, biografię, barwy szat, a także schemat jego zachowania (kod komputerowy, który kontroluje zachowanie i reakcje bohatera w danej sytuacji). Więcej informacji na ten temat znajdziesz w pliku CzytajTo.

Eksport: Jest to przycisk umożliwiający zachowanie kopii danych bohatera na dysku i wykorzystanie jej do gry w wersji dla wielu graczy. Obecny status postaci zostanie zachowany, wliczając w to punkty życia, doświadczenia, poziom, klasę, ekwipunek itp.

Opis podklasy: Dzięki temu przyciskowi możemy dowiedzieć się więcej na temat naszej klasy.

EKRANY ZAKLĘĆ MAGA I KAPŁANA



Te ekrany umożliwią ci wybranie zaklęć, jakimi mogą dysponować mag i kapłan. Zaklęcia, które twój czarodziej albo kapłan zna, pokazane są po prawej stronie. Jeśli P-klikniesz ikonę zaklęcia, pojawi się okno z opisem czaru. Żeby zapamiętać zaklęcie, musisz go L-kliknąć. Czar pojawi się po lewej stronie, na karcie „zapamiętane", ale pozostanie zacieniony (i nie może być użyty), dopóki bohater nie będzie miał szansy odpocząć (patrz opis przycisku Odpoczynek). Czary mogą być rzucone tylko wtedy, gdy zostaną zapamiętane. Czary, które czarodziej albo kapłan zapamiętał, znajdują się po lewej stronie. Za każdym razem, kiedy bohater zapadnie w sen, zaklęcia zostaną zapamiętane i dzięki temu będą mogły być później rzucone. Jeśli karta z zapamiętanymi czarami jest pełna, a chcesz zapamiętać kolejne zaklęcie, to L-kliknij jakieś zaklęcie na karcie, a pozbędziesz się go.

Uwaga: Czarownicy nie muszą zapamiętywać czarów. Korzystają z punktowego sytemu rzucania zaklęć.

EKRAN OPCJI

Zapisanie gry, wczytanie gry i wyjście z gry: Te przyciski pozwalają na zapisanie stanów gier na twardym dysku, zrezygnowanie z obecnie prowadzonej rozgrywki i wczytanie poprzednio zapisanego stanu gry, a także wyjście do menu głównego.

Grafika: Jasność/ kontrast pozwalają na zmianę jasności oraz kontrastu obrazu.

Głębia kolorów pozwala przełączać pomiędzy 16-, 24- i 32-bitową głębią (paletą) kolorów. Inne opcje graficzne, omówione na tej stronie, powinny być używane tylko w przypadku, gdy obraz gry w twoim komputerze nie jest wyświetlany prawidłowo.

Dźwięk: To menu pozwala dostosowywać głośność poszczególnych dźwięków. „Wybierz dźwięk" pozwala włączyć lub wyłączyć poszczególne efekty dźwiękowe i ustawić, jak często postacie będą odpowiadały na twoje polecenia.

OPCJE GRY:

Opóźnienie wskazówek umożliwia regulację czasu, po jakim pojawiają się wskazówki. Lewa strona suwaka to najkrótszy czas. Uwaga: Jeżeli chcesz natychmiast wywołać okienko wskazówek, wystarczy nacisnąć klawisz TAB.

Szybkość przesuwania klawiszy określa szybkość, z jaką przesuwa się obraz świata gry, kiedy używasz klawiszy strzałek.

Szybkość przesuwania myszy określa szybkość, z jaką przesuwa się obraz świata gry, kiedy kursor myszy jest przy krawędzi ekranu.

Trudność stopniuje trudność gry. Uwaga: Obniżenie trudności gry poniżej poziomu normalnego powoduje odjęcie punktów doświadczenia. Nie ma jednak premii za grę na wyższym poziomie trudności.

Przezroczystość przeszkód: Ta opcja powoduje, że bohater jest widoczny nawet po wejściu za przeszkodę, która normalnie by go zakryła.

Krwawa łaźnia: Pozwala na włączanie i wyłączanie animacji przedstawiających śmierć, efekty zadawanych obrażeń i rozlew krwi.

Interakcja: Modyfikuje częstotliwość, z jaką pojawiają się w grze różne znaczniki i określenia miejsc; włącza i wyłącza również inne komunikaty pojawiające się w trakcie gry.

Autopauza: pozwala skonfigurować warunki, na skutek których nastąpi automatyczne uruchomienie się pauzy.

Pogoda: Uruchom tę opcję, jeśli chcesz widzieć warunki atmosferyczne, takie jak deszcz czy śnieg.

Grupowa infrawizja: Jeśli którakolwiek z wybranych postaci ją posiada. Jeżeli opcja ta jest wyłączona, to infrawizja będzie działać tylko wtedy, gdy wybrany zostanie bohater ją posiadający.

Odpocz. do wyleczenia: Po włączeniu tej opcji drużyna będzie spała do pełnego wyleczenia za każdym razem, gdy wybierzesz opcję snu.

RÓŻNE INFORMACJE

Zmęczenie: Bohater jest w stanie działać z maksymalną wydajnością przez 24 godziny czasu gry (2 godziny czasu rzeczywistego). Jednak po upływie tego czasu co 4 godziny bohater będzie otrzymywał kumulujący się modyfikator -1 do wszystkich rzutów, dopóki nie odpocznie.

Odurzenie: Picie alkoholu ma wpływ na cechy twojego bohatera. Przeciętnie, zanim wpadnie w stan upojenia alkoholowego, może wypić do 5 „głębszych". Liczba ta może jednak zależeć od Kondycji postaci. Odurzony bohater zyskuje premię do swojego Morale, ale traci na prawie wszystkich innych cechach, wliczając w to zdolność przeprowadzania ataków, ich szybkość oraz wielkość zadawanych obrażeń. Stan odurzenia wpływa na wielkość modyfikatorów. Jego efekty stają się coraz mniej odczuwalne z czasem, więc jeśli nie zależy ci aż tak bardzo na podwyższeniu swojego Morale, to lepiej zdrzemnij się w wolnej chwili.

Infrawizja: Niektóre postaci oraz potwory posiadają zdolność infrawizji, czyli widzenia w ciemności, dzięki zjawisku emitowaniu ciepła przez różne obiekty.

Efekty używania zbroi: Jeżeli twój bohater jest dwuklasowcem albo wieloklasowcem, a jedna z jego klas ma ograniczenia związane ze zbroją (np. złodziej, mag, itd.), to opcje dostępnego menu mogą się zmienić, o ile postać założy zbroję, której jej klasa nie może używać.

- Niektóre przyciski dolnego panelu mogą być przyciemnione w zależności od rodzaju założonego pancerza (np. mając na sobie zbroję płytową, złodzieje nie mogą używać swoich umiejętności złodziejskich, a magowie rzucać czarów).
- Mimo to wieloklasowy albo dwuklasowy czarodziej, mając na sobie zbroję, nadal może zapamiętywać zaklęcia - nie może ich tylko rzucać, dopóki nie zdejmie pancerza.



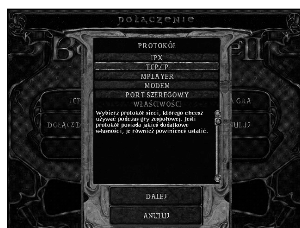
ROZGRYWKI W BALDUR'S GATE™ II DLA WIELU GRACZY

TRYB WIELOOSOBOWY

Rozgrywka wieloosobowa w Baldur's Gate™ II jest dokładnie taka sama jak dla jednego gracza, przynajmniej jeśli chodzi o jej zawartość. Podstawowa różnica polega na tym, kto gra - w rozgrywkach dla jednego gracza tworzysz jedną postać, do której dołączyć może maksymalnie pięciu bohaterów niezależnych. Kiedy już dołączą do drużyny, będą się znajdować całkowicie pod twoją kontrolą. W rozgrywkach wieloosobowych może razem wędrować od jednego do sześciu graczy, kontrolując zarówno stworzone postacie, jak i bohaterów niezależnych, którzy dołączyli do drużyny. Tutaj pojawia się kilka definicji. Przywódcą jest gracz, który sprawuje kontrolę nad tym, kto może dołączyć do drużyny, jakie rodzaje postaci mogą brać udział w grze oraz jakie współczynniki będą mieć postacie w grze (mówiąc terminami z gry - patrz poniżej, Pozwolenia). Przywódca może sterować jedną lub większą liczbą postaci i może przydzielać postacie innym graczom. Serwer to komputer (zwykle Przywódcy, ale nie musi tak być), który koordynuje stan rozgrywki na komputerach każdego z graczy. Postać to alter - ego, analogiczne do postaci występujących w rozgrywkach jednoosobowych, kontrolowana podczas sesji wieloosobowej przez jednego gracza.

POCZĄTEK

Kiery rozpoczniesz rozgrywkę wieloosobową (znaną także pod nazwą sesji) pojawi się ekran połączenia. Tutaj można wybrać protokół sieciowy, na jakim będzie się opierać rozgrywka.



PROTOKÓŁ

Na ekranie protokołu można dokonać wyboru spośród sześciu możliwości.

IPX

Pokazane zostaną wszystkie dostępne sesje IPX. Po wybraniu jednej z nich przejdziesz do gry.

TCP/IP



Pojawi się ekran połączenia, na którym będzie można wprowadzić adres gospodarza, z którym chcesz się połączyć. Kiedy już to zrobisz, zostaniesz dołączony do sesji – o ile jest ona dostępna. W przypadku sieci lokalnych, TCP/IP dysponuje opcją automatycznego wykrywania istniejących rozgrywek i ustanawiania połączeń.

MODEM

Jeśli wybierzesz połączenie modemowe, pojawi się menu, w którym będzie można skonfigurować port COM i szybkość modemu. Kiedy już to zrobisz, będzie można wprowadzić numer, pod który chcesz zadzwonić. Po wybraniu numeru dołączysz do rozgrywki.

PORT SZEREGOWY

Jeśli wybierzesz połączenie szeregowe, pojawi się menu, z którego będzie można wybrać port COM, do którego połączono kabel szeregowy. Tutaj także ustala się szybkość łącza.

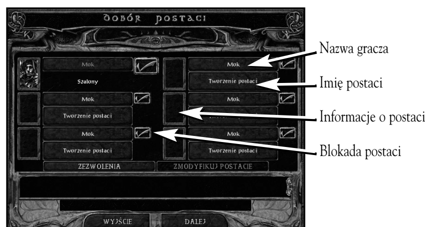
DOŁĄCZANIE DO GRY

Bez względu na to, jaki wybrano protokół, w sytuacji kiedy nie tworzysz rozgrywki, a dołączasz do istniejącej, zostaniesz poproszony o podanie nazwy gracza, z jaką będziesz identyfikowany przez Przywódcę i innych graczy w sesji. Następne znajdziesz się na ekranie arbitrażu postaci (patrz poniżej).

TWORZENIE ROZGRYWKI

Jeśli wybierzesz tworzenie rozgrywki, do której będą mogli dołączyć inni gracze, pojawi się okno, na którym znajdują się pola, w które należy wpisać nazwę sesji, nazwę gracza i przyciski tworzenia nowej lub wczytywania zapisanej rozgrywki. Jeżeli zdecydujesz się stworzyć nową rozgrywkę, to będziesz musiał wpisać jej nazwę, a także nazwę gracza. Kiedy już stworzysz lub wczytasz zapisaną wcześniej rozgrywkę, zostaniesz przeniesiony na ekran doboru postaci. Kiedy jakaś postać dołączy do sesji (na którymkolwiek z wyszczególnionych kroków lub już w trakcie gry), Przywódca zostanie o tym powiadomiony. Przywódca ma możliwość przerwania wysłuchiwania próśb na pozwolenie na dołączenie do gry (ustawia się to na oknie Zezwoleń, opisanym poniżej).

DOBÓR POSTACI



Na ekranie doboru postaci graczom przydziela się kontrolę nad miejscami dla postaci i postaciami, które będą odgrywać. Tutaj Przywódca może zmieniać Pozwolenia i inne opcje gry. Początkowo Przywódcą zostaje właściciel serwera. Z tej pozycji ona lub on może przydzielić biorącym udział w sesji graczom miejsca dla postaci. Aby to zrobić, wystarczy kliknąć lewym przyciskiem myszy dane miejsce - pojawi się menu zawierające nazwy wszystkich graczy biorących udział w sesji. Kontrolę nad danym miejscem można przydzielić dowolnemu graczowi. Na ekranie arbitrażu postaci gracz posiadający kontrolę nad danym miejscem możne tam wprowadzić postać. Aby tego dokonać, należy kliknąć przycisk Tworzenie postaci.

Protagonista w rozgrywkach wieloosobowych: tak samo, jak w przypadku rozgrywek w trybie jednoosobowym, w trybie wieloosobowym jest jedna postać spełniająca funkcję protagonisty. Jeśli ta postać zginie, będzie to oznaczać koniec gry i trzeba ją będzie wczytać, dokładnie tak, jak w przypadku rozgrywek jednoosobowych. W rozgrywkach wieloosobowych protagonista jest oznaczany przez podświetlenie kamienia w pierwszym miejscu na postać.

Postacie w sesjach wieloosobowych można stworzyć od podstaw lub dokonać importu za pomocą przycisku „Import". Postać tworzy się dokładnie tak samo, jak w trybie jednoosobowym (patrz strona 6), zgodnie z ograniczeniami ustalonymi przez Przywódcę w menu Pozwoleń (patrz poniżej). Stworzoną postać można modyfikować. Wystarczy kliknąć nazwę gracza. Pojawi się okno, gdzie można tworzyć, modyfikować, importować, eksportować i usuwać postacie (aby pierwsze dwie opcje były dostępne, postać najpierw trzeba usunąć, a żeby skorzystać z ostatnich dwóch, musi istnieć gotowa postać). Kiedy gracz będzie zadowolony ze stworzonej lub importowanej postaci, powinien kliknąć małą czaszkę znajdującą się na lewo od miejsca dla postaci, aby ją „zablokować". W ten sposób zostanie ona zabezpieczona przed dokonywaniem zmian. W sytuacji, kiedy gracz znowu będzie chciał wprowadzić zmiany, najpierw będzie musiał usunąć blokadę klikając ponownie czaszkę.

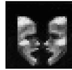
POZWOLENIA DLA GRACZY

Chociaż ekran pozwoleń i jego zawartość może przeglądać zarówno Przywódca, jak i inni gracze, to tylko ci, którzy uzyskali przywileje przywództwa, mogą modyfikować jego zawartość. Przywódca może przekazać dowolne z tych pozwoleń dowolnemu graczowi. Te pozwolenia określają, co gracz może robić podczas rozgrywki.

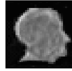


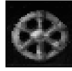
DOSTĘPNE POZWOLENIA TO:

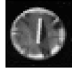

zdolność modyfikowania postaci


zdolność rozpoczynania rozmów


zdolność wydawania należącego do drużyny złota / kupowania przedmiotów


zdolność do przeglądania danych innych graczy


zdolność do wymuszenia przejścia między obszarami


zdolność zatrzymywania gry


zdolność modyfikowania pozwoleń / usuwania graczy z gry (przywództwo)

Opcje importu: Na stronie z pozwoleniami Przywódca może, klikając przycisk „Opcje importu", określić rządzące nimi zasady. Pojawi się okno z trzema ustawieniami: Tylko statystyki. Statystyki i doświadczenie lub Statystyki, Doświadczenie i Przedmioty. Wybierając jedną z tych opcji Przywódca określa, jakie rodzaje postaci mogą zostać przeniesione z rozgrywki jednoosobowej do wieloosobowej.

Prośby o przyłączenie się. Na oknie Pozwoleń dla graczy znajduje się także przycisk „Prośby o przyłączenie się", dzięki któremu Przywódca może słuchać próśb graczy lub je wyłączyć, jeśli w grze znajduje się już wystarczająca liczba graczy i takie prośby mogą być denerwujące. Interesującym aspektem rozgrywki wieloosobowej jest to, że gracz tworzący sesję może zdecydować, że będzie grał sam. Zaletą takiej sytuacji jest możliwość stworzenia wszystkich postaci drużyny od podstaw. [Notka: specjalnie umieściliśmy w grze taką opcję ze względu na częste prośby, ale polecamy granie z bohaterami niezależnymi włączonymi do drużyny - mają ciekawe osobowości.].

POCZĄTEK ROZGRYWKI DLA WIELU GRACZY

Kiedy już wszyscy klikną znajdujące się na lewo od miejsc dla postaci ikony czaszek, dla Przywódcy dostępny stanie się przycisk „Zrobione". Gra rozpocznie się po wciśnięciu przycisku.

ZMIENIANIE POZWOLEŃ W CZASIE GRY

Ekrany Doboru i Pozwoleń dla graczy są dostępne w czasie rozgrywki wieloosobowej na lewym menu. Można z nich korzystać dokładnie w taki sposób, jak opisano powyżej.

ROZGRYWKA WIELOOSBOWA

ROZMOWY

Gracze mogą między sobą rozmawiać. Do tego celu służy okno rozmów - aby coś wpisać, wystarczy kliknąć lewym przyciskiem myszy pole tekstowe. Aby zaadresować wiadomość do konkretnej osoby (i tylko do tej osoby), wpisz imię gracza zakończone dwukropkiem („:") i następne wiadomość. Tylko ten gracz zobaczy tę wiadomość.

ZAPISYWANIE I WCZYTYWANIE

Przywódca może w dowolnym momencie gry ją zapisać, dokładnie tak, jak podczas rozgrywki jednoosobowej. Aby wczytać rozgrywkę, przywódca musi wyjść z gry i ponownie ją wczytać. Oznacza to ponowne rozpoczęcie sesji.

DIALOGI I HANDEL NIEPRZERYWAJĄCE GRY

W Baldur's Gate™ II jest kilka postaci, z którymi można rozmawiać bez zatrzymywania gry. Oznacza to, że gdy jedna z postaci będzie rozmawiać, reszta graczy będzie mogła działać normalnie. Postacie, z którymi można rozmawiać bez zatrzymywania gry, to zwykle mieszkańcy miast, sklepikarze i inne mało ważne osoby. Postacie, które zatrzymują grę, mają duże znaczenie dla fabuły.

PODSTAWOWE UWAGI ODNOŚNIE ROZGRYWEK WIELOOSOBOWYCH

Podczas sesji wieloosobowych prosimy pamiętać o poniższych rzeczach:

1. **Asynchroniczność:** Baldur's Gate™ II jest grą asynchroniczną. Jeśli przypadkiem będziesz bardzo blisko innego gracza, możesz zauważyć, że na każdym z komputerów ta sama akcja może wyglądać nieco inaczej. Trzeba pamiętać, że nawet jeśli rzeczy dzieją się nieco inaczej, to wynik jest zawsze taki sam.
2. **Obszar do badania:** Podczas rozgrywek wieloosobowych w Baldur's Gate™ II w danym momencie gracze są ograniczeni do jednego tylko obszaru. Oznacza to, że postacie mogą się poruszać w obrębie jednego obszaru naziemnego. Chociaż mogą samodzielnie wchodzić do budynków i pod ziemię, to samodzielnie nie mogą podróżować do innych obszarów. Muszą poczekać, aż pozostałe postacie znajdą się na krawędzi i będą gotowe do wyruszenia.
3. **Czas wczytywania:** Czas wczytywania danego poziomu podczas rozgrywek wieloosobowych jest nieco dłuższy. Dzieje się tak, ponieważ wewnętrzne i zewnętrzne części każdego obszaru muszą być wczytywane jednocześnie. W rozgrywkach jednoosobowych nie jest to konieczne i dlatego trwa krócej. Ponadto podczas rozgrywek wieloosobowych gra musi czekać, aż najwolniejszy komputer zakończy wczytywanie.
4. **Złoto drużyny:** Dokładnie tak jak w rozgrywkach jednoosobowych, złoto jest dzielone pomiędzy członków drużyny.
5. **Dzielone doświadczenie:** Tak samo jak podczas rozgrywek jednoosobowych, zdobyte doświadczenie jest dzielone pomiędzy wszystkie postacie w drużynie.
6. **Przywódca rządzi:** Na wypadek, gdybyście jeszcze nie zauważyli – Przywódca ma kontrolę nad wszystkim, co gracze mogą robić podczas gry, wliczając w to wykopanie ich z gry i przydzielenie ich postaci komuś innemu. Trzeba się upewnić, że Przywódca prowadzi rozgrywkę, w jaką chcemy zagrać. Jeśli szukasz rozgrywki, w której wszystkie chwyty są dozwolone, to dołącz do takiej lub sam ją stwórz; gdybyś chciał zagrać zgodnie z zasadami AD&D, bez modyfikowanych postaci albo z graczami, którzy nie chcą tworzyć drużyny, to będziesz musiał takich znaleźć.



INSTRUKCJA II: VOLA PRZEWODNIK PO BALDUR'S GATE™ II: CIENIE AMN™

PRYWATNY WSTĘP VOLA

Ten podręcznik jest jednym z najlepszych, jakie udało mi się spisać podczas moich wędrówek po Krainach - gwarantuję, że nie uda wam się znaleźć bardziej skrupulatnej księgi niż ta, spisana przez waszego uniżonego sługę, Volothampa Geddarma. Ostatnie sześć miesięcy spędziłem wędrując po krainie Amn, zmagając się z takimi przeciwnościami i problemami, jakich nie potraficie sobie wyobrazić! Brudne materace, rude dziewki służebne serwujące cienkie, pozbawione smaku piwo - oto cena, jaką przyszło mi zapłacić za tę fontannę wiedzy.

Zawsze do usług

- Volothamp Geddarm

Notoryczny upiększacz i chwalipięta Volo spisał doskonały - dla niego - podręcznik. Może to wpływ nieuzbrojonego, mądrzejszego oka, które zaglądało mu przez ramię.

- Elminster

CZĘŚĆ 1: TŁO

ŚWIAT BALDUR'S GATE™ II: CIENI AMN™

Witajcie w Zapomnianych Krainach i świecie Faerun! To kraina magii i przygód, kontynent, na którym znajduje się większy świat, który jak okazuje jest trzecim z ośmiu, które krążą wokół słońca zawieszonego w chaosie, w kryształowej kuli, jedynego w miliardach wymiarów. Jednak dla wszystkich ras Toril - elfów, krasnoludów, gnomów, niziołków i ludzie - Faerun jest bardzo ważnym miejscem: domem. Abeir-Toril, częściej nazywane Toril to nazwa kuli na której znajdują się Faerun i Zapomniane Krainy, dokładnie tak jak Eurazja znajduje się na kuli zwanej Ziemią. To archaiczna nazwa, która oznacza "kolebkę życia" i jest już bardzo rzadko stosowana. Abeir-Toril jest planetą wielkości Ziemi, zdominowaną przez duży kontynent znajdujący się na północnej półkuli oraz liczne porozrzucane lądy. Zachodnia część tego północnego kontynentu zwana jest Faerunem, wschód nosi nazwę Kara - Tur, południe jest nazywane Zakharą. Głównym zadaniem tego przewodnika jest przedstawienie zachodniej części tej wielkiej masy lądu, a konkretnie krainy Faerun, która znajduje się pomiędzy Morzem Mieczy, a Morzem Wewnętrznym. Jeszcze dokładniej zajmiemy się krajem o nazwie Amn.

WYBRZEŻE MIECZY

Przez lata zimie leżące pomiędzy Waterdeep, wielkim miastem leżącym na północ od Wrót Baldura, gwarnym Amn na południu, Morzem Mieczy na zachodzie i Lasem Ostrych Kłów na wschodzie uważano za Puste Krainy - rozległy dziki obszar, na który ludzie zapuszczali się tylko podczas podróży. Legendy o tym, co spotkało pechowych wędrowców z rąk orków, trolli, hobgoblinów (i jeszcze straszniejszych stworzeń!) głoszą, że pełno tam prawdziwych armii. Ostatnimi czasy karawany poznały nowe zagrożenie - wędrujące bandy humanoidów, które rabowały głównie górników w górach Mglistego Szczytu, na północ od Amn. Za sprawą zarówno zwierzęcych jak i ludzkich bestii taka podróż zawsze była niebezpieczna - stąd nazwa Wybrzeże Mieczy. Przez wieki wielu ludzi marzyło o założeniu królestwa w tej zielonej dolinie ukrytej wśród wrzosowisk. Pełno tutaj ruin po niezrealizowanych marzeniach, opuszczonych wiosek, pustych wież i podziemi, a czasem można znaleźć miasto lub zamek, jak na przykład Wrota Baldura, Beregost, Wieża Durlaga, Athakala czy Targowo.



AMN

W Amn, na północ od Imperium Piasków, bogactwo jest cenione jak nigdzie indziej. Społeczeństwo prowadzi handel, lud często ostentacyjnie obnosi się ze swym bogactwem w ubiorze, domach i częstych świętach. Dostatek jest kluczem do utrzymania i rozwijania pozycji w Krainie Kupców, jak Amn często bywa nazywane. Tutaj wszyscy wierzą, że pieniądz jest podstawą władzy i Amn stara się zdominować inne Krainy na drodze ekonomicznej. Tamtejsze władze traktują magów i wszelkie praktyki magiczne z dużą podejrzliwością, która łatwo może się przerodzić we wrogość. Mądry mag podróżując przez te krainy nauczy się daleko posuniętej dyskrecji. Niedawno Amn znalazło się na krawędzi wojny ze swym północnym sąsiadem: Wrotami Baldura. Na szczęście udało się popsuć szyki Sarevoka, śmiertelnego potomka Pana Mordu i zażegnano to niebezpieczeństwo. Kontakty pomiędzy miastami pozostały jednak napięte.

Tutaj lepiej się nie rzucać w oczy... ja sam podróżowałem przez krainy kupców incognito - trudne zadanie dla kogoś tak sławnego jak ja! – Volo

Nawet ja wahałbym się złamać amniańskie moratorium na rzucanie czarów. – Elminster

ATHKATLA

Spełniająca funkcję stolicy Athakala to najważniejsze i najbardziej wpływowe miasto Amn. Dlatego tutaj najlepiej rozwijają się wszelkiego rodzaju spiski, intrygi i zdrady - lojalność tylko względem tego, kto oferuje najwyższą cenę. Władza w Athakali jest podzielona (choć w sposób niezamierzony) pomiędzy oficjalny rząd i lokalną gildię złodziejską. Anonimowa Rada Sześciu przez ostatnie trzy dekady rządziła Amnem przez polityczne machinacje i przymus ekonomiczny. Członkowie Rady są znani tylko z tytułów (Meisarch, Tessarch, Namarch, Iltarch, Pommarch i Dahaunarch). Złodzieje Cienia także mają znaczący wpływ na miasto, ale ostatnio wielu jej członków stanęło po przeciwnej stronie, w szeregach na razie nienazwanej organizacji.

SULDANESSELAR

Elfickie miasto wybudowane w koronach drzew, kilkadziesiąt metrów nad ziemią, jest domem nieśmiertelnej (tak niektórzy twierdzą) Królowej Ellesime. Plotki głoszą, że w mieście rośnie Drzewo Życia, prawdopodobne źródło wiecznej młodości Królowej. Prawdziwość tych legend trudno byłoby sprawdzić komuś, kto nie jest elfem. Ukryte wśród drzew miasto jest czujnie strzeżone i praktycznie nieosiągalne dla wrogów. Pomimo doskonałej obrony pojawiły się plotki, że drowy knują spisek, by zniszczyć miasto.

UGRUPOWANIA WŁADZY NA WYBRZEŻACH MIECZY

ZŁODZIEJE CIENIA

Złodzieje cienia to rozległa gildia złodziei, szpiegów i morderców, którzy wykonują wyjątkowo niebezpieczne i zyskowne akcje. Ich działalność, w przeciwieństwie do innych gildii, nie jest ograniczona do jednego miasta, ale rozciąga się od Wybrzeża Mieczy, aż do Calimport. Siedziba Złodziei Cienia znajduje się w Amn, w Athakali (na południe od Wrót Baldura). Tam znajduje się duże centrum szkoleniowe dla asasynów. Ta grupa stanowiła gildię złodziejską Waterdeep, do czasu, gdy nie zostali oni wypędzeni z miasta przez władców. Wygląda na to, że ta sekretna organizacja zawarła jakieś porozumienie z władcami Amn, ale nikt nie wie, jaka może być jej treść. Na jej mocy władcy pozostawiają złodziei samym sobie. Złodzieje Cienia prowadzą działalność na całym Wybrzeżu Mieczy. Ich znakiem rozpoznawczym jest czarna jedwabna maska nabita na stiletto (wykorzystywane głównie do morderstw lub pozostawiana na miejscu zbrodni, jeśli wykorzystano garotę lub truciznę). Nie są znane imiona, opisy ani liczność Złodziei Cienia. Wiadomo tylko, że tych najbardziej doświadczonych jest niewielu.



ATHKATLA - PORT

ZAKAPTURZENI CZARODZIEJE

Zakapturzeni czarodzieje to tajemnicza grupa wyjątkowo potężnych magów, działających na terenie Amn. Zwykli obywatele nie mogą nawet marzyć o zgłębieniu politycznych celów i sojuszy tej organizacji. Jednak ich władza i wpływy stawiają ich na równi ze Złodziejami Cienia, a nawet z Radą Sześciu. Ich oficjalnym zadaniem jest regulacja i kontrola wykorzystania magii w Imperium Kupców. Ogólna niechęć i brak zaufania do magii znajduje odzwierciedlenie w surowych zakazach nałożonych przez tę grupę. Osoby na tyle nierozważne, by rzucać czary w Amn, mogą być pewne, że Czarodzieje złożą im niezapowiedzianą wizytę. Jeśli taki mag będzie miał szczęście, to pierwsza wizyta zakończy się ostrzeżeniem; w przeciwnym razie... Zakapturzeni Czarodzieje często więżą nierozważnych magów (i więźniów politycznych) w Czarowięzach, magicznie chronionym „przytułku" ulokowanym w pobliżu miasta Brynn Law.

Takie organizacje przynoszą złe imię czarodziejom takim jak ja! – Volo

Twe złe imię to tylko twoja wina.-- Elminster

HARFIARZE

Harfiarze to na wpół tajna społeczność, ma swą siedzibę w Heartlands. Na przestrzeni lat ta organizacja miała wiele postaci i dysponowała zmienną siłą polityczną. Stanowią oni grupę sprzymierzoną z kościołami dobrych bogów, która ma poparcie ze strony wielu neutralnych sił, wliczając w to kręgi druidów. Ich celem jest trzymanie w ryzach zagrożeń dla cywilizacji. Obejmuje to tak szeroki wachlarz zdarzeń, jak najazdy goblinów, ataki ze strony smoków i podstępne działania organizacji takich jak na przykład Zhentarim, Czerwoni magowie, Kult smoka. Wierzą oni w siłę indywidualności, równowagę pomiędzy nieujarzmioną przyrodą i cywilizacją, a także dobro rodzaju ludzkiego i ras, które mają podobne poglądy. Wierzą także w zachowanie tradycji, tak by w przyszłości można było uczyć się ze starych opowieści. W ich szeregach można znaleźć wiele rodzajów postaci, ale taka społeczność jest najbardziej pociągająca dla elfów, łowców i bardów. Harfiarze często wędrują po północnych krainach, niejednokrotnie w przebraniu. W ich naturze leży mieszanie się w wiele spraw. Nierzadko działają w pojedynkę lub w małych grupach, by osiągnąć swe cele. Z wyjątkiem zmagań z odwiecznymi wrogami nie zważają, czy ktoś będzie wiązać ich imiona z tym, czego dokonali (ich własne pieśni i opowieści to całkiem inna sprawa). Harfiarze to organizacja pozbawiona wyraźnej struktury i nie posiada głównej siedziby. Są siłami dobra w Krainach i dobre postacie mogą uzyskać pomoc od niewidzialnych sojuszników. Jedyną wskazówką co do tożsamości niespodziewanych sojuszników jest znak harfy i księżyca.

GŁÓWNE POSTACIE AMN
SŁAWNE POSTACIE

RIBALD

Ribald (chaotyczny neutralny, mężczyzna, półelf, wojownik/mag 11/12 poz.) jest jednym z najsławniejszych „emerytowanych " poszukiwaczy przygód w Athkatli. W czasie wielu lat podróży przez pół Faerunu służył wielu różnym stronnictwom. Nie wiadomo, jakie dokładnie przeżył przygody, ale wsławił się walkami z obserwatorami i armiami orków. Po wycofaniu się z tego niebezpiecznego interesu osiadł w rodzinnym mieście i otworzyłem sklep zwany „Targiem Przygód" na wielkim targu, znanym jako Promenada Waukeena. W sklepie Ribalda można znaleźć wszystko, od zwykłych przedmiotów po bardzo egzotyczne towary... a on sam stanowi cenne źródło informacji.

DRIZZT DO'URDEN

Mroczny Elf Drizzt Doeurdenthe (Chaotyczny Dobry, drow, mężczyzna, łowca 15 poz.). Wyrzutek ze społeczeństwa drowów, uciekł przed tyranią swych rodzinnych podziemi. Drizzt jest jednym z najsławniejszych drowów w Królestwach. Żyje teraz na powierzchni ziemi, często można go spotkać w północnych regionach, jak zwalcza plemiona goblinów i złych ludzi. Jego sława i nienawiść do dawnej ojczyzny uczyniły go celem innych drowów, którzy chcą zdobyć łaski Lloth, zabijając renegata. Drizzt nosi mithrilową kolczugę +4, dar od króla Bruenora. Walczy dwoma sejmitarami na raz. To Lodowy Kieł, Żagiew mrozu +3 i Błysk, Obrońca +5, który świeci, gdy w pobliżu zjawiają się wrogowie. Jego najcenniejszym skarbem jest onyksowa figurka pantery, w której zaklęto tajemniczą moc. Ta pantera ma na imię Guenhwyvar. Drizzt wzywa panterę tylko w wielkiej potrzebie, ponieważ może wezwać jej moc tylko na pewien czas każdego dnia.

ELLESIME

Królowa Ellesime (praworządna dobra, kobieta, elf, adeptka magii, 16 poz.) włada swymi poddanymi z miasta-drzewa Suldanessalar w lasach Tethyru. Nie wiadomo zbyt wiele o królowej elfów, ale plotki głoszą, że pochodzi od samego Rillifane. Z jakiegoś powodu jest nieśmiertelna. Może to dziedzictwo po przodku albo jakaś tajemnicza więź z drzewem życia. Ale jej legendarnie piękną twarz oglądać mogą tylko nieliczne elfy.

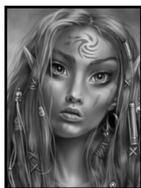
SAEMON HAVARIAN

Saemon Havarian (neutralny, mężczyzna, człowiek, zawadiaka/mag 12/14 poz.) to niesławny korsarz, który grasuje na szlakach handlowych między Morzem Mieczy a Wyspami Piratów. Krążą opowieści o jego psotach i zbrodniach, czasem jest chłodny i wyrachowany, a czasem ciekawski i żądny przygód. Jedno jest tylko pewne - najbardziej na świecie ceni własną skórę, a jego majątek znika i pojawia wraz ze zmianami pór roku. Saemon często podejmuje się każdej pracy, jaka mu wpadnie w ręce (a jego umiejętności żeglarskie są godne uwagi) i mamy jakiś wrodzony talent do wpadania w sam środek największej intrygi, jaka rozwija się w okolicy.

NOWI PRZYJACIELE

Poniżej znajduje się lista BN, którzy w czasie gry mogą się przyłączyć do ciebie. Większość tych barwnych postaci można spotkać w Athkatli lub w czasie wykonywanych misji. Ale kilka z nich (Edwin, Mazzy i Haer-Dalis) trudno znaleźć. Jeśli będziesz wytrwały lub będziesz miał wystarczająco dużo szczęścia, by je odnaleźć, otrzymasz w nagrodę ich cenne umiejętności. W poniższych opisach znajdziesz podpowiedzi, jak znaleźć poszczególne postacie.

AERIE



Aerie (praworządna dobra, skrzydlaty elf, kobieta, mag/kapłan) należy do skrzydlatej rasy zwanej avarielami. Ale Aerie schwytano, gdy była jeszcze mała i sprzedano w niewolę. Długie uwięzienie w klatce zniszczyło jej skrzydła, które musiały zostać amputowane. Od tego czasu Aerie podróżuje z cyrkiem przez Amn i Tethyr, a ostatnio przybyła do Athkatli. Niewiele wie o świecie, ale w głębi serca jest dobra. Dobrze też włada magią, której nauczył ją jej opiekun, Quayle.



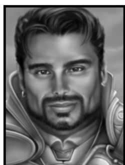
KORGAN

Korgan Krwawy Topór (chaotyczny zły, mężczyzna, krasnolud, wojownik) to pewny siebie poszukiwacz przygód. Jego przeszłość obfituje w akty przemocy i konflikty z członkami drużyn, które często kończyły się rozlewem krwi. Ale niewielu może się z nim równać. Z toporem w ręku gotów jest stanąć do każdej walki, nie zwracając uwagi na swoje szanse. Plotka niesie, że Korgan przebywa w Athkatli, gdzie zapija wspomnienia po ostatniej, nieudanej wyprawie.



VALYGAR

Valygar Corthala (neutralny dobry, mężczyzna, człowiek, tropiciel) cieszy się wątpliwą sławą w Athkatli, ponieważ należy do szlachetnego rodu znanego z magicznych talentów... a w Amn nie przepadają za czarodziejami. Właśnie przez czarodziejskich przodków ród Valygara zrujnował się finansowo. Valygar całe życie starał się radzić sobie z przeszłością rodziny, ale stał się zgorzkniały i nienawidzi magii. Ostatnio podobno Valygar rozgniewał zakapturzonych czarodziei, którzy pilnują, by w Athkatli przestrzegano zakazu używania magii. Valygar podobno uciekł z ich powodu z miasta.



ANOMEN

Anomen Delryn (praworządny neutralny, mężczyzna, człowiek, wojownik/kapłan) należy do szlachetnego rodu z Athkatli, ale przyłączył się bez zgody ojca do Najszlachetniejszego Zakonu Promiennego Serca. Musi jeszcze zasłużyć sobie na miejsce w ich szeregach. Na razie służy jako giermek i kapłan boga strażników, Helma. Anomen najbardziej pragnie udowodnić swoją wartość poszukując przygód i któregoś dnia przejść Próbę, by stać się pełnoprawnym rycerzem Zakonu... ale jego pochopne osądy i arogancja utrudniają mu to zadanie.



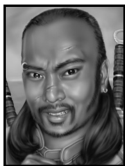
CERND

Cernd (neutralny, mężczyzna, człowiek, zmiennokształtny) to wysoko postawiony druid z gaju na południe od Amn, w krainie Tethyru. Jako doświadczony druid, ostrożny zarówno w słowach, jak i czynach, często bywa wysyłany z misjami dla dobra swojego gaju. I bez wątpienia gotów jest poświęcić swe życie, by służyć równowadze. Ostatnio pojawiły się plotki o kłopotach w gaju druidów w Amn, niedaleko miasta Targowo. Cernd został wysłany, by zbadać tę sprawę.



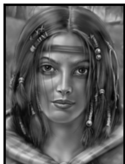
JAN

Jan Jansen (chaotyczny dobry, mężczyzna, gnom, złodziej/iluzjonista) jest członkiem niesławnego klanu Jansenów, którego przedstawicieli można spotkać w miastach i wioskach całego Amn i Wybrzeża Mieczy (a jeśli wierzyć plotkom, to nawet dalej). Jansenowie są znani z wynalazczości i żądzy przygód (a także haniebnych śmierci). Jan nie jest wyjątkiem. Z zamiłowania jest wynalazcą, ale dostosowywał swój zawód do bieżącej sytuacji. Według jego własnych słów, zdobywał i tracił fortuny, był poszukiwaczem przygód, sprzedawcą rzepy i służącym czarodziei. Obecnie można go spotkać w Athkatli, jak sprzedaje towary wątpliwego pochodzenia (najbardziej lubi bogatą Dzielnicę rządową).



YOSHIMO

Yoshimo (neutralny, mężczyzna, człowiek, łowca nagród) to złodziej z Kara-Tur, daleko spoza Faerunu. Postępuje z honorem i zgodnie z kulturą swej dalekiej ojczyzny. Często napotykał trudności, próbując zaklimatyzować się w krainach Zachodu. Ale lubi nowe wyzwania i nie pozwoli, by takie drobiazgi go zniechęciły. Wędruje po świecie i pracuje dla każdego, kto ma pieniądze, by mu zapłacić. Przez pewien czas był w Athkatli i miał okazję nawiązać tam kontakt ze światkiem przestępczym.



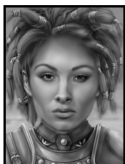
NALIA

Nalia d'Arnise (chaotyczna dobra, kobieta, człowiek, złodziej/mag) należy do klasy uprzywilejowanej. Jej ojciec jest księciem i włada dużą krainą ze swego rodzinnego zamku. Nalia bardziej utożsamia się z biedakami niż z równymi jej stanem i wielokrotnie wykradała się z zamku, by pomóc ubogim. Nalia jest nieco naiwna, ale jest inteligentną kobietą i szybko zamienia się w utalentowaną czarodziejkę. Ostatnio krążą plotki o kłopotach w zamku d'Arnise. Nalię widziano w różnych gospodach Athkatli, gdy starała się wynająć najemników.



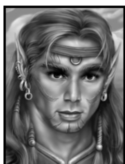
KELDORN

Keldorn Firecam (praworządny dobry, mężczyzna, człowiek, inkwizytor) Jeden z najpotężniejszych i najbardziej szanowanych przedstawicieli Zakonu Promiennego Serca, ale nie ma jeszcze stanowiska we władzach Zakonu. Chętnie przyłącza się do grup poszukiwaczy przygód, którzy mają dobre i uczciwe cele. Zazwyczaj można go spotkać w dzielnicy świątyń Athkatli, ponieważ tam znajduje się kwatera główna Zakonu Promiennego Serca.



MAZZY

Mazzy Fentan (praworządna dobra, kobieta, niziołek, wojownik) jest przywódczynią grupy poszukiwaczy przygód z Targowa. Ta grupa zdobyła w ostatnim czasie sporą sławę. Mazzy jest tak podobna do paladyna, jak to tylko możliwe w przypadku niziołka. Służy bogini wojny niziołków, Arvoreen, a jej odwaga i honor nie mogą być podawane w wątpliwość. Ostatnio Mazzy wyruszyła ze swą drużyną na Wzgórza Umar i jeszcze nie wróciła.



HAER'DALIS

Haer'dalis (chaotyczny neutralny, mężczyzna, diabelstwo, fechmistrz) jest nie z tej ziemi - w jego żyłach krąży krew demonicznych przodków, przez co wygląda dość niecodziennie i otacza go aura, która przyprawia o dreszcze „pierwszosferowców" (mieszkańców Pierwszej Sfery Materialnej). Bard nadrabia to swym dowcipem i urokiem osobistym. Przekroczył granicę sfer wraz z grupą trubadurów, która tymczasowo osiedliła się w teatrze pod oberżą Pięć Dzbanów, w dzielnicy portowej Athkatli. Teatr zyskuje popularność, ale Haer'dalisa ostatnio w nim nie ma.

Nie odrzucaj pochopnie oferty przyłączenia się do Twojej drużyny. Czasami każdemu potrzebna jest pomoc. - Volo

PRZYJACIELE Z PRZESZŁOŚCI



IMOEN

Imoen (neutralna dobra, kobieta, człowiek, złodziej/mag) była innym wychowankiem Goriona. Ma tyle samo lat, co postać gracza - wspólnie wychowywali się w Candlekeep. Po śmierci Goriona Imoen zwróciła swój bystry umysł w stronę sztuk magicznych i zazwyczaj przebywa w pobliżu drużyny gracza. Imoen jest wesoła, nie chowa uraz. Ale z czasem wszystko się może zmienić.



JAHEIRA

Jaheira (neutralna, kobieta, półelf, wojownik/druid) i jej mąż, Khalid, należą do organizacji Harfiarzy. Są też dawnymi przyjaciółmi Goriona. Przed jego śmiercią obiecali mu, że zaopiekują się jego podopiecznym... i poważnie potraktowali tę obietnicę. Jaheira jest poważna, zdecydowana i zawsze dąży do celu.



MINSC

Minsc (chaotyczny dobry, człowiek, mężczyzna, łowca) to silny wojownik z krainy Rasheman, na wschodzie Faerunu. W okolice Wrót Baldura trafił służąc jako obrońca wiedźmy Dynaheir. W walce jest groźnym berserkerem, ale wygląda na to, że zraniono go w głowę, ponieważ jest bardzo mocny przywiązany do swojego chomika, Boo. Minsc wierzy, że Boo jest Miniaturowym Olbrzymim Chomikiem Kosmicznym, który mówi do niego i jest jego nauczycielem. Tak czy inaczej, Minsc jest lojalnym towarzyszem i zazwyczaj przebywa w pobliżu postaci gracza.



EDWIN

Edwin Odesseiron (chaotyczny zły, człowiek, mężczyzna, mistrz przywołań) jest jednym z Czerwonych Magów z Thay... ale trudno dowiedzieć się czegoś więcej od tego samolubnego czarodzieja. Nie wiadomo, dlaczego przebywa właśnie tutaj. Ale kiedyś obiecał, że będzie służył graczowi przez rok. Po upadku Sarevoka Edwin opuścił Wrota Baldura i podobno zdobył znaczącą pozycję wśród Złodziei Cienia w Amn. Zapewne można go znaleźć w dzielnicy portowej tego miasta.



VICONIA

Viconia deVir (neutralna zła, kobieta, drow, kapłan) jest wygnańcem ze swej podziemnej ojczyzny. Uciekła z Menzoberranzan na powierzchnię jako ofiara intryg politycznych. Viconia czci swoją boginię, Shar. Jej wygnanie na powierzchnię nie jest zbyt miłe, mieszkańcy powierzchni najchętniej zabiliby ją dla zasady. Po spotkaniu gracza Viconia osiedliła się w okolicy Beregostu... chociaż ostatnie plotki mówią, że przebywa w Athkatli.

Stary przyjaciel może czasem okazać się starym wrogiem...
choć zapewne nie będzie czuł do ciebie nienawiści. - Volo

NIEKTÓRE POTWORY Z WYBRZEŻA MIECZY

TROLLE

To ogromne, wrzecionowate istoty, o czarnych szorstkich włosach i rozpalonych czerwonych oczach. Trolle są bardzo silne, szybkie i wiecznie głodne. Zjedzą wszystko, co uda im się upolować. Jeśli wdasz się z nimi w potyczkę, użyj ognia i kwasu - trolle szybko regenerują obrażenia i tylko ogień albo kwas zadają im trwałe rany. Obrażenia spowodowane innymi rodzajami broni goją się na nich niemal natychmiastowo.

UMBROWE KOLOSY

Umbrowe Kolosy to wyjątkowo silne potwory podziemne, które potrafią w poszukiwaniu ofiary przedrzeć się przez lite skały. Są powolne, ale ich wzrok wywołuje Zamęt.

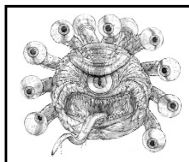
WAMPIRY

Wampir to potężny nieumarły, który karmi się żywymi i dąży do swych własnych, niecnych celów. Wampiryzm może dotknąć przedstawicieli różnych ras, choć wywołuje różne efekty. W czasie walki z wampirem mądrze jest stosować czar 'Ochrona przed negatywną energią'. Jeśli wampir wyssie poziomy postaci, można je odzyskać rzucając czar Przywrócenia lub Mniejszego przywrócenia. Te czary można kupić w każdej świątyni.

ŁAKOWILKI, WIELKIE ŁAKOWILKI

W przeciwieństwie do wilkołaka, łakowilk to wilk, który potrafi przybrać ludzką postać. Najpotężniejsza forma to ludzko-wilcza hybryda. W tej postaci łakowilk jest bardzo silny i szybko regeneruje rany. Wielkie łakowilki są wyjątkowo niebezpieczne. Regenerują się tak szybko, że zabicie ich jest niemal niemożliwe. Drużyna może zabić takiego potwora tylko wtedy, gdy zaatakuje go wszystkimi siłami.

OBSERWATOR



To wielka kula z centralnie umieszczonym okiem, wielką paszczą i licznymi oczkami na szypułkach. Lewituje w powietrzu. Obserwatorzy występują w wielu odmianach, ale każdego należy unikać.

Opowieści o strasznych mówią, że władają mocami zdolnymi zniszczyć naraz całą drużynę! – Volo

Przynajmniej raz Volo nie przesadził. Obserwator to bardzo trudny przeciwnik. – Elminster

RAKSHASA

Rakshashe to złośliwe duchy, które nękają ludzkość. Żyją tylko po to, żeby walczyć, a dzięki talentowi do iluzji są bardzo niebezpieczne. Są niemal całkowicie odporne na czary. Tylko najpotężniejsze zaklęcia mogą im zaszkodzić.

GOLEMY

„Golem" to nazywa przeróżnych magicznych tworów. Większość ma humanoidalną postać, choć mogą być olbrzymie. Większość z nich można zniszczyć tylko magiczną bronią. Jednym z najniebezpieczniejszych jest golem z ciała, odporny na niemal każdą broń. Mogą go zranić tylko magiczne bronie obuchowe, jak na przykład młoty i wekiery.

CIENIE

Cienie to agresywne, nieumarłe istoty, które wysysają swym zimnym dotknięciem siłę ze swej ofiary. Przy dłuższym kontakcie z cieniem ofiara sama może zamienić się w cień.

ŁUPIEŻCY UMYSŁU

Zwani także Illithidami. To ohydne potwory z Podmroku, żywiące się mózgiem. Są absolutnie złe, potraktują cię jako niewolnika lub po prostu jedzenie!

Słyszałem że one wysysają mózg! – Volo

Więc nic ci nie grozi, Volo. – Elminster

To tylko niektóre z setek potworów, jakie spotkasz, przyjacielu. Zapewniam cię, że będę pamiętał o Tobie sącząc kolejny kufelek piwa! – Volo

Jak zwykle, twoja odwaga jest imponująca, Volo. – Elminster

CZAS W KRÓLESTWACH

Dzień wyznacza 24 godzinny zegar, ponieważ doba na Torilu trwa 24 godziny. Dla wygody zastosowano w grze określenia RANO (AM) i WIECZOREM (PM). Poniższy kalendarz można zastosować do całych królestw. Rok ma 360 dni: 12 miesięcy po dokładnie 30 dni każdy. Każdy miesiąc ma trzy dziesięciodniowe tygodnie, ale w grze odnosimy się do dnia miesiąca, a nie tygodnia.

Lata określa się liczbą liczoną według Kalendarza Doliny (KD). Lata liczy się od dnia, gdy pierwsi ludzie otrzymali od elfów zgodę na osiedlenie się w mniej zalesionych terenach.

ROLA LAT

Liczne i sprzeczne ze sobą kalendarze przyprawiają o ból głowy każdego historyka i mędrca. Większość korzysta ze Zwoju Lat, systemu opracowanego przez sławnego Zaginionego Mędrca, Augathrę Szalonego i uzupełnionego przez wielkiego wróżbitę Alaundo. Według tego systemu każdy rok ma swoją nazwę. Lista nazw zwana jest Zwojem Lat i jest bardzo długa. Jedne z ważniejszych lat to Rok Robaka (1356 KD), Rok Cieni (1358 KD, rok Czasu Niepokojów), Rok Wieży (1360 KD) i 1369 KD (obecny rok). Czas Niepokojów, kiedy bogowie przyjęli ludzkie postacie i kroczyli po ziemi, zaczął się kiedy Bane i Myrkul ukradli Lordowi Ao (głównemu bogowi Krain) Tablice Losu. Za karę Ao wygnał wszystkich bogów z zaświatów (oprócz Helma, który strzeże Zewnętrznych Sfer), Bogowie musieli przyjąć postać śmiertelnych awatarów do końca Czasu Niepokojów, kiedy to Tablice wróciły do prawowitego właściciela. Podczas tego kryzysu awatary Mystry (bogini magii) i Myrkula (boga umarłych) zostały zabite, Bane (bóg zła i tyranii) zginął w walce z Tormem, a człowiek o imieniu Cyric zabił Bhaala (boga morderstw i zabójców). Gdy opadł pył, Cyric stał się nowym bogiem, patronem śmierci, zła i szaleństwa.

Bóg może stać się śmiertelnikiem, a śmiertelnik bogiem. Tak wygląda życie w Królestwach. - Elminster

UPŁYW CZASU W BALDUR'S GATE™ II

Runda w Baldur's Gate™ II trawa sześć sekund. Runda w AD&D trwa sześćdziesiąt sekund, więc w Baldur's Gate™ II został skrócona dziesięciokrotnie. Tura trwa dziesięć rund, czyli 60 sekund. Z terminów tych skorzystano przy opisach czarów. Dzień gry (pełna, 24-godzinna doba) trwa na komputerze około 2 godzin, czyli także jest skrócony o około 10 razy. Za każdym razem, gdy drużyna odpoczywa, mija 8 godzin (co odpowiada około 45 minutom, jeśli toczyłaby się gra).



CZĘŚĆ 2: ZASADY
WPROWADZENIE DO ZASAD AD&D

Tak przyjacielu, świat, w którym podróżujesz jest dziwnym miejscem. Musisz się wiele nauczyć, szczególnie jeśli jeszcze nigdy tu nie byłeś. Być może najlepiej będzie zacząć od zwojów, które liczni mędrcy zebrali na przestrzeni dziejów. Dla zaoszczędzenia czasu zebrałem poniżej te zapiski. Ale praca badawcza potrafi wysuszyć do cna, więc muszę najpierw ugasić me pragnienie... Wrócę niebawem, odwiedzę tylko „Hełm i Opończę" i skosztuję nieco ich sławnego, płynnego ognia. A ty w międzyczasie czytaj i baw się dobrze! - Volo

O SYSTEMIE ADVANCED DUNGEONS & DRAGONS®

Advanced Dungeons & Dragons to system gry fabularnej, który pozwala graczom odkrywać światy fantasy i przeżywać wspaniałe przygody. Jednym ze światów AD&D są Zapomniane Krainy (Forgotten Realms), w nim właśnie toczy się akcja Baldur's Gate™ II. Poniższy dział ma na celu nakreślenie najistotniejszych zasad oraz sposobu ich interpretacji na potrzeby gry komputerowej.

Aby móc grać w Baldur's Gate™ II, wcale nie musisz znać zasad AD&D (wystarczy, że komputer je zna), chociaż gdybyś je znał, byłoby ci nieco łatwiej. Dlatego też streściliśmy poniżej zasady AD&D oraz wyjaśniliśmy, w jaki sposób zostały one miejscami zmodyfikowane dla potrzeb tej konkretnej gry.

W JAKI SPOSÓB BALDUR GATE™ II WYKORZYSTUJE ZASADY AD&D

Baldur's Gate™ II opiera się na tym samym systemie czarów i broni, jaki wykorzystywany jest w AD&D. Jednak zamiast tur przypadających drużynie, podczas których raz jedna strona prowadzi akcję, raz druga - wszyscy są cały czas w trybie czasu rzeczywistego, tyle że opartego na rundach i indywidualnej inicjatywie.

Runda trwa sześć sekund, co stanowi mniej więcej dziesięciokrotną redukcję w stosunku do czasu określanego przez zasady AD&D (gdzie runda trwa 60 sekund). Czas trwania rundy został dobrany tak, aby był zgodny z prędkością poruszania się bohaterów oraz ogólnym skróceniem czasu trwania gry.

Ważniejszą rzeczą jest jednak to, że istnieje możliwość zatrzymania (lub wznowienia) akcji w dowolnym momencie. Można to zrobić poprzez naciśnięcie klawisza spacji albo L-klikając obracające się koło z czaszek w lewym dolnym rogu ekranu. Po zatrzymaniu gry możesz dowolnym bohaterom przypisać działania, jakie mają wykonywać, a następnie powrócić do gry. Umożliwia to prowadzenie gry w efektywniejszy sposób.

Uwaga: Istnieje możliwość automatycznego włączania pauzy w przypadku zdarzenia się określonych sytuacji - ma to na celu umożliwienie ci wzięcia udziału we wszystkim, co dzieje się w grze.

DZIAŁANIA POSTACI

W Baldur's Gate™ II bohater może wykonywać kilka bardzo prostych czynności: może wędrować po okolicy, rozmawiać z mieszkańcami, a jeśli go zdenerwują, może ich nawet zabić. Podstawowe dostępne działania zostały opisane poniżej, razem z czynnikami, które mogą mieć na nie wpływ.

PORUSZANIE SIĘ

W Baldur's Gate™ II bohaterowie poruszają się ze stałą szybkością, odpowiadającą mniej więcej prędkości 18 metrów na rundę w AD&D. Rzecz jasna postaci mogą poruszać się szybciej, jeśli rzucisz na nie czar „Przyspieszenie ruchów". Niektóre potwory mogą poruszać się wolniej lub szybciej niż twoi bohaterowie, miej to na uwadze, gdy będziesz próbował umknąć przed jakąś potyczką, bo możesz nie uciec zbyt daleko. Postaci mogą być łączone w grupy i z łatwością ustawiane w różne formacje.

ROZMOWA

Ogólna zasada brzmi tak: jeżeli twoja postać ma złą naturę, to lepiej nawiązać rozmowę z kimś, kto jest łagodniejszego usposobienia niż sięgać od razu po broń. Zbytnia porywczość może uniemożliwić ci kontynuowanie gry. Nie wszyscy, których spotykasz, bez względu na to, czy są to ludzie czy nie, chcą cię zabić. Pomoc przyjmuje czasem najbardziej nieoczekiwane formy. Często opłaca się więc poświęcić trochę czasu, by porozmawiać z ludźmi albo innymi istotami... to co mają do powiedzenia, może ocalić ci życie.

WALKA

Znajdziesz się na pewno w takich sytuacjach, kiedy nie będziesz chciał rozmawiać, ani uciekać; możliwe również, że ci, których spotkasz, będą czuli dokładnie to samo. Wcześniej czy później twój bohater będzie musiał stoczyć walkę. Problem polega na tym, że trzeba wiedzieć, kiedy należy walczyć, a kiedy rozmawiać albo uciekać.

EFEKTY ZMĘCZENIA

Twoi bohaterowie muszą często odpoczywać, żeby zapamiętywać czary i odzyskać siły. Jeśli zaczną narzekać, że są zmęczeni, lepiej zaraz poszukać jakiegoś dobrego miejsca. Uważnie obejrzyj ekrany czarów wszystkich kapłanów oraz magów i upewnij się, że ich zapamiętane zaklęcia są właściwie ustawione na następny dzień wędrówki.

Postać może działać w pełni sprawnie przez 24 godziny (około 2 godzin czasu gry). Potem zacznie narzekać na zmęczenie i co 4 godziny otrzymywać będzie -1 do szczęścia (-1 do wszystkich rzutów). Po odpoczynku wszystkie te minusy znikną.

Uwaga: Postacie odpoczywające w wygodnych pokojach w oberży leczą się szybciej. Poza tym, postacie z wysoką Kondycją potrzebują krótszego odpoczynku.

EFEKTY OBCIĄŻENIA

Każdy bohater posiada pewną liczbę wolnych miejsc połączonych z jego wizerunkiem na ekranie ekwipunku. Ponadto od Siły zależy, ile dana postać może unieść. Udźwig postaci znajdziesz w tabeli na końcu podręcznika.

EFEKTY ODURZENIA

Każda lepsza gospoda oferuje alkohol, którego nadmierne spożycie wpłynie oczywiście na funkcjonowanie twojej postaci. Napoje wyskokowe zwiększają morale, ale zmniejszają skuteczność w walce. Ilość alkoholu, jaką może wypić postać zależy od jej Kondycji, ale odzyskiwanie przytomności zostało ujednolicone. Bohater o kondycji 3 poczuje się nieco oszołomiony już po pierwszym kieliszku. Bez względu na ilość wypitego alkoholu, wszystkie efekty mijają po przespanej nocy.

EFEKTY TRUCIZN

Trucizny to nazbyt częste niebezpieczeństwo, któremu bohaterom przychodzi stawić czoło. Ugryzienia, użądlenia, zabójcze trucizny, zatrute wina i zepsute jedzenie - o to wszystko postarają się wrodzy czarodzieje, źli zabójcy, dziwaczne potwory i niekompetentni szynkarze. Na szczęście istnieje wiele sposobów na pozbycie się trucizny z organizmu. Istnieją czary, które opóźniają moment zadziałania trucizny, dzięki czemu bohater ma szansę znaleźć pomoc. Należy pamiętać, że czary leczące nie negują działania trucizn, ale wyleczą wywołane przez nie obrażenia.

EFEKTY REPUTACJI I CHARAKTERU

Drużyna posiada reputację, która wpływa na sposób, w jaki bohaterowie niezależni się do niej odnoszą. Gracz rozpoczyna grę z reputacją opartą na charakterze przywódcy - głównej postaci. Istnieje dwadzieścia poziomów reputacji. Zależnie od poziomu BN różnie będą reagować na drużynę. Na stronie 132 znajdują się informacje, jakie czyny zmieniają reputację - pozytywnie lub negatywnie, w zależności od aktualnej reputacji drużyny. Uważaj, złe drużyny mogą stać się celem łowców nagród i strażników.

Czasami ktoś ma kiepską reputację nie z własnej winy. - Volo

Nie skomentuję tego. - Elminster

CHARAKTER

Charakter ma mniejszy wpływ na grę niż reputacja. Oczywiście charakter postaci wpływa na jej początkową reputację. Charakter to szkielet tego, kim jest twój bohater i co sobą reprezentuje, a reputacja to efekt jego działań. Jeśli reputacja nie będzie odpowiadać charakterowi, to postać mogą spotkać niemiłe konsekwencje. Co więcej, dołączające się do twojej drużyny postacie mogą pasować lub nie do jej aktualnej reputacji (na co ma wpływ ich charakter) lub martwić się sposobem, w jaki działasz. Gracz, który rozpoczął rozgrywkę paladynem lub łowcą, musi bardzo uważnie kontrolować reputację. Jeśli w jakimś momencie reputacja drużyny spadnie poniżej 6, bohater straci swój status paladyna. W przypadku łowcy stanie się tak, jeśli reputacja drużyny spadnie poniżej 4. W obu tych wypadkach twój bohater stanie się zwykłym wojownikiem. Paladyn i łowca nie mogą odzyskać straconego statusu.

MODYFIKATORY SPOTKAŃ

Za każdym razem, gdy drużyna spotka BN-a, wykonywany będzie test reakcji - symulowany rzut 2k10. Na jego wynik będą miały wpływ modyfikatory wynikające z Charyzmy przywódcy grupy i reputacji. Niektórzy BN mogą również sami z siebie posiadać modyfikatory. Modyfikatory spotkań wpływają na to, jak reagują osoby, z którymi rozmawiasz. Od tego zależy, czy zechcą przekazać jakieś informacje albo zmienią ceny w sklepie.

Uwaga: niektóre czary zwiększają Charyzmę w stosunku do innych osób - na przykład Zauroczenie. Ale kiedy minie efekt działania czaru, Charyzma twojej postaci dla wcześniej zauroczonej osoby znacznie się obniży!

WPŁYW REPUTACJI NA CZŁONKÓW DRUŻYNY

Każdy członek drużyny może przybrać jedną z postaw: szczęśliwą, obojętną, nieszczęśliwą, groźną i rezygnację. Stanom tym odpowiadają cztery różne wypowiedzi postaci (co oznacza, że szczęśliwy bohater nie będzie nic mówił, ale w innym wypadku zacznie narzekać).



WALKA

Baldur's Gate™ II stosuje te same zasady walki, które wykorzystywane są w systemie AD&D. Główna różnica polega na adaptacji do czasu rzeczywistego.

NIE SAMĄ WALKĄ CZŁOWIEK ŻYJE

Walka, która jest istotnym elementem gry, nie jest celem samym w sobie; jest tylko jednym z wielu sposobów radzenia sobie z problemami. Oprócz wyjaśnienia zasad trafiania i chybiania, opiszemy w tym rozdziale sposób, w jaki odpędza się nieumarłych, atakuje i przeprowadza obronę, truje, dokonuje bohaterskich czynów i tym podobne.

RUNDA INDYWIDUALNEJ INICJATYWY, OPÓŹNIENIE I CZAS RZUCANIA ZAKLĘĆ

Ażeby możliwa była walka i poruszanie się w czasie rzeczywistym, każdy bohater i potwór musi mieć niezależną rundę indywidualnej inicjatywy, która trwa sześć sekund. W czasie tej rundy wykorzystywane są wszystkie zasady AD&D, wliczając w to opóźnienie oraz czas rzucania zaklęć. Dla wysokopoziomowych postaci, które mogą atakować daną bronią częściej niż raz na rundę, opóźnienie określa, kiedy dokładnie będą miały miejsce ataki.

Opóźnienie to liczba pomiędzy 1 a 10 (czyli odpowiednio 1/10 do 10/10 rundy dla bohatera, który może w rundzie atakować daną bronią jeden raz). Im mniejsze opóźnienie dla danej broni, tym wcześniej dojdzie w rundzie do ataku.

Czas rzucania czarów dla kapłanów i magów jest dokładnie taki sam, jak opóźnienia broni. Tak jak poprzednio, zawiera się więc pomiędzy 1 a 10 i odzwierciedla szybkość, z jaką mag lub kapłan może rzucić czar (im liczba jest mniejsza, tym szybkość większa). I ponownie, im czas rzucania jest krótszy, tym wcześniej czar zostanie rzucony w rundzie.

Inicjatywa określana jest przez połączenie zdolności, sytuacji i szczęścia. W Baldur's Gate™ inicjatywa jest zmienną losową, od której uzależniona jest szybkość, z jaką postaci mogą zainicjować ataki lub rzucanie czarów. Ma również pewien niewielki wpływ na opóźnienie i czas rzucania czaru.

Klasa Pancerza (KP) jest wskaźnikiem ochrony, jaką zapewnia zbroja. Noszenie zbroi zmniejsza prawdopodobieństwo udanego ataku na postać i zadania jej obrażeń. Wojownik w pełniej zbroi płytowej może i jest wolno poruszającym się celem, ale przebicie jego pancerza i zadanie mu obrażeń stanowić będzie nie lada wyzwanie. Klasa Pancerza może mieć wartość od 10 (przepaska na biodrach) do mniej niż 0 (super magiczna zbroja). Im mniejsza wartość, tym lepiej (Klasę Pancerza o wartości niższej niż -10 mogą zapewnić jedynie najpotężniejsze zbroje magiczne). Tarcze, jak również zaklęcia i zdolności bohatera, również mają wpływ na poprawienie Klasy Pancerza. Przykładowo, wysoka Zręczność zapewni bohaterowi otrzymanie premii do KP.

TraK0 jest akronimem od określenia „Trafienie Klasy Pancerza 0". Oznacza on liczbę, którą musi uzyskać bohater, BN albo potwór, żeby przeprowadzić udany atak na przeciwnika posiadającego Klasę Pancerza 0. Im wartość TraK0 jest mniejsza, tym większa szansa na trafienie przeciwnika. Wartość TraK0 zależy od klasy i poziomu bohatera. Ogólnie rzecz biorąc, im wyższy poziom i klasa wojownika, tym lepsza jest wartość TraK0.

Test ataku jest rzutem kością, który określa, czy dowolny atak fizyczny (użycie broni lub uderzenie ręką, ale nie czary) był udany i jest to bodaj najważniejszy element całego systemu prowadzenia walki. Liczba, jakiej gracz potrzebuje, żeby przeprowadzić udany atak, nazywana jest również „do trafienia" i określa ją komputer poprzez uwzględnienie TraK0 i KP przeciwnika. W Baldur's Gate™ II rzut „na trafienie" wykonywany jest za kulisami rozgrywki. Jeśli bohaterowi dopisze szczęście - trafi, jeśli nie, chybi.

Kiedy przeprowadzany jest atak, od TraK0 atakującego odejmuje się KP przeciwnika. Wynik określa liczbę, jaką atakujący musi wyrzucić, żeby trafić przeciwnika. Ten „rzut kością" wykonywany jest K20, czyli kością dwudziestościenną, w wyniku czego otrzymujemy liczbę od 1 do 20. Jeżeli atakujący wyrzuci równą lub większą liczbę, to atak się powiódł i zadane zostały obrażenia. Jeśli natomiast atak nie był udany, to atakujący nie trafił albo nie był w stanie przebić pancerza swojego przeciwnika.

Przykładowo: Wojownik posiada TraK0 13 i atakuje hobgoblina o KP 5. Klasa Pancerza hobgoblina (5) jest odejmowana od Trak0 wojownika (13), w wyniku czego otrzymujemy wartość „do trafienia" równą 8. Jeżeli dwudziestościenną kością wojownik wyrzuci 8 lub więcej, to trafi hobgoblina i zada mu obrażenia. Warto pamiętać, że w walce wręcz nie każdy zamach wykonywany jest z zamiarem trafienia przeciwnika. Bohater naszej gry może na przykład chcieć w czasie sześciosekundowej rundy wykonać zamach (nazwijmy go „kosmetycznym"), wcale nie zamierzając zadać obrażeń. Manewry takie odzwierciedlają markowane ciosy i parowania, które zawsze mają miejsce w prawdziwym starciu.

LICZBA ATAKÓW NA RUNDĘ

Postacie, które mogą awansować na wyższe poziomy (większość wojowników) albo chcą się specjalizować w określonej broni, uzyskują dodatkową liczbę ataków na rundę. Pamiętaj jednak, że maksymalnie liczba ta może wynosić pięć, nawet gdyby mieli zrobioną super specjalizację albo posiadali broń, która uprawniałaby ich do dodatkowych ataków.

KRYTYCZNE TRAFIENIA I CHYBIENIA

Jeżeli bohater wyrzuci „naturalną" 20 (tzn. wynik rzutu przed uwzględnieniem modyfikatorów równy będzie 20), to nastąpi trafienie krytyczne, a obrażenia zaatakowanego zostaną podwojone. Wyrzucenie „naturalnej" 1 uważane jest za krytyczne chybienie i wywołuje czasowe utrudnienie - dopóki bohater nie wróci do zwykłego stanu. Bez względu na Klasę Pancerza „naturalna" 20 zawsze oznacza trafienie, a „naturalna" 1 - chybienie.

ZWIĘKSZENIE SZANS W WALCE

W trakcie walki, wiele czynników może mieć wpływ na to, jaką liczbę musi wyrzucić bohater, żeby przeprowadzić udany atak. Zmienne te znajdują swoje odzwierciedlenie w modyfikatorach liczby „do trafienia" oraz testach ataku.

Modyfikatory związane z Siłą: Siła, jaką dysponuje bohater, może modyfikować wyrzuconą liczbę, zmieniając zarówno szansę na trafienie, jak i na zadane obrażenia. Modyfikator ten uwzględniany jest zawsze w bijatykach oraz atakach przy użyciu broni miotanej (takiej jak sztylet lub topór). Im większą masz siłę, tym łatwiej ci będzie trafić i zadać obrażenia.

Magiczne przedmioty: Również magiczne właściwości posiadanej broni mogą wpływać na wynik starcia. Przedmioty, dzięki którym można uzyskać premię do testu ataku albo Klasy Pancerza, oznaczone są znakiem plus. Na przykład miecz +1 zwiększy szansę bohatera na trafienie o jeden oraz, jeśli atak będzie udany, zwiększy zadane obrażenia (również o jeden punkt). Kolczuga +1 poprawi Klasę Pancerza także o jeden, w stosunku do zwykłej, niemagicznej kolczugi (co oznacza, że od KP należy odjąć 1).

Przeklęte przedmioty posiadają modyfikatory ujemne, w wyniku czego zmniejsza się szansa trafienie albo zwiększa KP. Nie ma ograniczeń co do liczby modyfikatorów, które mogą być uwzględnione przy jednym rzucie. Nie ma także ograniczenia co do ogólnej wartości wszystkich modyfikatorów, która może być uwzględniana przy rzucie kością.

MODYFIKATORY ZA ZRĘCZNOŚĆ DO BRONI MIOTANYCH

Zręczność ma wpływ na umiejętność atakowania za pomocą broni miotanej. Podobnie jak przy Sile, wyższa Zręczność zapewnia większą szansę na trafienie. W przeciwieństwie jednak do modyfikatorów związanych z Siłą, Zręczność nie wpływa na liczbę obrażeń zadawanych bronią miotaną.

BROŃ MIOTANA W WALCE - SZYBKOSTRZELNOŚĆ

Łuki, kusze i inna broń miotana posiada określoną liczbę strzałów w rundzie (LSR), czyli liczbę pocisków, jakie można wystrzelić w jednej rundzie. Strzały mogą być wystrzeliwane z prędkością maksymalnie dwóch strzał na rundę. Niektóre rodzaje broni (na przykład ciężkie kusze) ładują się wolniej, przez co nie można z nich strzelać szybciej niż raz na rundę. Szybciej można rzucać strzałkami (kilka na rundę). Bez względu jednak na LSR, wielokrotne strzały traktowane są w ten sam sposób, jak inne wielokrotne ataki, przeprowadzane celem określenia inicjatywy. LSR każdej broni miotanej zostało podane w tabeli na stronie 128.

RZUCANIE CZARÓW

Zarówno magowie, jak i kapłani wykorzystują te same zasady rzucania czarów. Żeby możliwe było rzucenie zaklęcia, trzeba je najpierw zapamiętać. Zaklęcie niezapamiętane nie może być użyte. Poza tym, rzucający musi mieć możliwość swobodnego mówienia (nie może być na przykład pod działaniem zaklęcia Cisza) oraz mieć obie ręce wolne (nie może na przykład być sparaliżowany czy unieruchomiony). W celu wymierzenia czaru w jakąś osobę, miejsce lub rzecz, rzucający musi widzieć swój cel. Nie wystarczy na przykład rzucić Kuli ognia 50 metrów przed siebie, w ciemność - trzeba widzieć punkt, w którym eksplozja ma nastąpić oraz dzielącą nas od niego przestrzeń. Kiedy rzucający rozpocznie już rzut, musi pozostać nieruchomo (jeżeli wybrałeś zaklęcie nie ustaliwszy wcześniej ofiary, to nie tracąc go z pamięci możesz zrezygnować z jego rzucenia poprzez P-kliknięcie). Jeśli w trakcie rzucania czaru poruszysz bohaterem, to czar zostanie stracony.

PRZERWANIE CZARU

Jeżeli rzucający czar zostanie trafiony z broni albo nie uda mu się wykonać rzutu obronnego zanim czar zostanie rzucony, to jego koncentracja zostanie zakłócona. Zaklęcie przepadnie, ulatując z sykiem bezużytecznej energii i zostawiając po sobie puste miejsce w pamięci, dopóki nie zostanie ponownie zapamiętane. W związku z tym rzucający czary nie powinni być wystawieni na bezpośredni atak przeciwnika.

Grupa wojowników mająca stanąć do potyczki z magiem lub kapłanem, może zechcieć wyposażyć się w sztylety albo inną podręczną broń. Mimo że broń taka nie zadaje tak ciężkich obrażeń, jak na przykład wekiera, to decydującym atutem może okazać się ich szybkość, dzięki której rzucający czar może nawet nie zdążyć wykorzystać swojego arsenału.



RZUTY OBRONNE

Rzuty obronne stanowią miarę odporności bohatera na specjalne typy ataków - trucizny, magię oraz ataki, które działają na ciało bądź umysł bohatera. Zdolność wykonywania udanych rzutów obronnych poprawia się w miarę zdobywania doświadczenia. Rzut obronny może ograniczyć obrażenia albo zupełnie zapobiec efektom czaru lub ataku. Niektóre czary (np. czary ochronne) w znacznej mierze poprawiają skuteczność rzutów obronnych przeciwko różnym rodzajom ataków.

Rzut przeciw paraliżowi, truciźnie i magii śmierci: Używa się go zawsze, kiedy bohater dostanie się pod wpływ paraliżującego ataku (bez względu na jego źródło), trucizny (bez względu na jej moc) albo niektórych czarów i przedmiotów magicznych, które są źródłem natychmiastowej śmierci (co podane jest zwykle w ich opisie).

Rzut przeciw berłom, laskom i różdżkom: Jak sama nazwa wskazuje, rzut ten wykonywany jest w sytuacji, gdy bohater dostanie się pod działanie mocy berła, laski albo różdżki, pod warunkiem jednak, że nie jest akurat wymagany rzut ochronny o wyższym priorytecie.

Rzut przeciw petryfikacji i polimorfii: Używany jest za każdym razem, gdy bohater może być zamieniony w kamień (petryfikacja) albo polimorfowany przez potwora, w wyniku działania czaru bądź magicznego przedmiotu (innego niż różdżka).

Rzut przeciw zionięciu: Wykorzystywany jest, gdy bohater ma do czynienia z potworami takimi jak smoki, które jako broni używają swojego oddechu.

Rzut przeciw czarom: Z tego rzutu korzysta się wówczas, gdy bohater chce odeprzeć efekty magicznego ataku, wywołanego zaklęciem albo magicznym przedmiotem.

MODYFIKOWANIE RZUTÓW OBRONNYCH

Rzuty obronne mogą być modyfikowane przez magiczne przedmioty oraz określone sytuacje:

- Magiczne przedmioty, takie jak płaszcze i pierścienie ochronne, dodają premię do rzutów obronnych bohatera.
- Magiczna zbroja dodaje premię tylko wówczas, gdy rzut obronny musi być wykonany z powodu działania siły fizycznej.
- Określone zaklęcia i przedmioty magiczne mogą wywierać zarówno dobry, jak i zły wpływ na rzuty obronne. Niektóre zaklęcia zmuszają ofiarę do rzutu z modyfikatorem ujemnym, co nawet najsłabszy czar czyni dość niebezpiecznym (szczegółów dowiesz się z opisów czarów zamieszczonych poniżej).

MORALE

Każda istota ma pewną bazową wartość morale, której obniżenie może u różnych osobników wywoływać odmienne reakcje. Może ono mieć na przykład wpływ na rodzaj wybieranego ataku (np. bohater zdecyduje się na walkę wręcz, jeżeli morale jest wysokie, a na atak z dystansu, gdy jest niskie). Każda istota potrzebuje jakiegoś czasu, żeby odzyskać normalną wartość morale. Jeżeli czyjeś morale zawodzi, spada ono powoli do zera. Negatywny wpływ na morale mają czynniki takie jak: atak przez jakąś magiczną moc, widok umierającego lub tracącego przytomność członka drużyny, utrata punktów życia czy napotkanie trudnego przeciwnika. Dla przykładu, gobliny z reguły są tchórzliwe i uciekają, gdy widzą, że jeden z nich upadł albo doznał choćby najmniejszych obrażeń. Z drugiej strony, sfora trolli może nigdy nie stracić morale, nawet gdyby groziła im całkowita klęska.

SKUTKI WALKI I POWRÓT DO ZDROWIA

Obrażenia, rany i śmierć to skutki, jakich można się spodziewać, gdy przeciwnik przeprowadzi udany atak. Ale to nie wszystko. Obrażenia można również odnieść w wyniku otrucia, poparzenia, upadku albo na przykład igrania z czymś, co tylko pozornie wydaje się być nieszkodliwe. Odniesione obrażenia mierzone są w punktach życia (PŻ). Każdy bohater ma aktualną i maksymalną wartość punktów życia. Za każdym razem, kiedy bohater zostaje trafiony, otrzymuje określoną liczbę punktów obrażeń. Punkty te są odejmowane od aktualnej liczby punktów życia. Kiedy punkty życia osiągają wartość zerową, bohater umiera. Jeśli jedna z twoich postaci odniesie naprawdę ciężkie obrażenia (np. nie ma już co zbierać), to może zostać uratowana tylko przy użyciu czaru Wskrzeszenia.

UZDRAWIANIE I PUNKTY ŻYCIA

Gracz może odzyskać stracone punkty życia, jeżeli uda mu się wyleczyć - naturalnie bądź magicznie. Jedynym ograniczeniem liczby punktów życia, które bohater może odzyskać wskutek leczenia, jest maksymalna liczba posiadanych punktów. Warto pamiętać, że niektóre nekromantyczne zaklęcia mogą zwiększyć maksymalną liczbę punktów życia, ale tylko przez ograniczony czas.



NATURALNE ZDROWIENIE

Bohater w naturalny sposób dochodzi do zdrowia, z szybkością kilku punktów życia na osiem godzin odpoczynku. Jeżeli będzie odpoczywał w wygodnym pokoju w gospodzie, to odzyska swoje punkty życia szybciej. Im lepszy (i wygodniejszy) jest pokój, tym więcej odzyskuje się punktów zdrowia. Wiąże się to jednak również z kosztami. Obozowanie w dziczy będzie sprzyjać zapamiętywaniu czarów, ale nie wpłynie znacząco na zdrowie bohatera. Co więcej, odpoczynek możliwy jest tylko wówczas, gdy w polu widzenia twojej drużyny nie znajdują się żadni wrogowie - gdyby tak jednak było, to zanim udasz się na spoczynek, będziesz musiał albo zmienić miejsce postoju, albo się z nimi zaprzyjaźnić (urzec ich, porozmawiać itp.).

Niektóre istoty mogą zaatakować twoją drużynę w czasie, gdy ta będzie odpoczywać. Nikt nie odzyska wtedy punktów życia, ani nie zapamięta czarów.

W Baldur's Gate™ II można odpoczywać w oberżach, na otwartych przestrzeniach (ale pod warunkiem, że wszystkie potwory w okolicy lub na mapie zostały zabite) albo skorzystać z życzliwości jakiegoś mieszkańca.

MAGICZNE LECZENIE

Uzdrawiające zaklęcia, mikstury, a także magiczne przedmioty mogą przyczynić się do szybszego zdrowienia, zamykając w jednej chwili rany i w mgnieniu oka przywracając efektywność drużyny. Magiczne leczenie jest szczególnie przydatne w bitwie albo w przygotowaniach do jakiejś niebezpiecznej potyczki.

WSKRZESZANIE UMARŁYCH

Zaklęcia uzdrawiające nie mają wpływu na martwych bohaterów, którym pomóc mogą już tylko takie czary bądź mające ich moc przedmioty, jak Wskrzeszenie (które jednak nie działa na elfy, z powodu ich fizjologii) czy Zmartwychwstanie. Bohaterowie uśmierceni Zaklęciem Śmierci lub Palec Śmierci nie mogą zostać wskrzeszeni w żaden sposób.

PARALIŻ

Postać lub istota dotknięta paraliżem zostaje kompletnie unieruchomiona przez czas działania zaklęcia. Ofiara może oddychać, myśleć, widzieć i słyszeć, nie może jednak mówić, ani w żaden sposób się poruszać.

TRUCIZNA

Bohater zaatakowany zatrutą bronią lub jadem musi wykonać rzut obronny przeciw truciznom. Rzut ten albo zneutralizuje truciznę, albo tylko ją osłabi, w zależności od jej mocy. Ponieważ większość trucizn powoduje śmierć w ciągu kilku godzin, wskazane jest szybkie szukanie ratunku.

DOŚWIADCZENIE I AWANSOWANIE NA POZIOMY

Kiedy bohaterowie wyruszają w poszukiwaniu przygód, zawsze uczą się czegoś nowego. Dowiadują się o swoich fizycznych ograniczeniach, napotykają niewidziane dotąd stwory, wypróbowują po raz pierwszy jakieś czary albo odkrywają osobliwości przyrody. Korzyści te mierzone są punktami doświadczenia (PD). Odzwierciedlają one wiele czynników: większą pewność siebie, sprawność fizyczną, przenikliwość, przebyty trening. Kiedy bohater zdobędzie wystarczająco dużo punktów doświadczenia, żeby awansować na następny poziom, stanie się wytrzymalszy i silniejszy.

DOŚWIADCZENIE DRUŻYNY - DOŚWIADCZENIE ZA ZADANIA

Punkty doświadczenia zdobywane są za wykonywanie różnych zadań, wiążących się zazwyczaj z celem przygody. Wszyscy uczestnicy przygody otrzymują punkty doświadczenia za pokonanie wrogów lub przeszkód, a ich liczba jest równomiernie rozdzielana pomiędzy członków drużyny.

PUNKTY DOŚWIADCZENIA DLA DWU- I WIELOKLASOWCÓW

Wieloklasowe postaci to te, które mają więcej niż jedną klasę. Wieloklasowcy awansują na kolejne poziomy w dwóch albo trzech klasach przez całe swoje życie i w każdej chwili mogą korzystać ze zdolności dowolnej klasy. Punkty doświadczenia dzielone są równomiernie na każdą z klas, a przejście na następny poziom następuje zgodnie z wymaganiami danej klasy. Tak więc awansowanie zajmie wieloklasowej postaci dwa razy więcej czasu niż jednoklasowcowi. Dwuklasowi bohaterowie mogą w pewnym momencie zdecydować, że chcą się skoncentrować na drugiej z klas. W takim przypadku przestają awansować w oryginalnej klasie i zaczynają przechodzić na kolejne poziomy już tyko w nowej. Nie mogą jednak korzystać ze zdolności swojej starej klasy, dopóki w nowej nie osiągną przynajmniej jednego poziomu więcej. Wtedy mogą wybierać dowolnie pomiędzy możliwościami każdej z klas. Zdolności, które dostępne są zarówno dla wielo-, jak i dwuklasowych postaci, pokazują się na przyciskach u dołu ekranu głównego interfejsu, w momencie wybierania danego bohatera. Istnieje jednak ograniczenie dla bohaterów wielo- i dwuklasowych - jeśli noszą oni zbroję albo posługują się bronią, z której nie może korzystać jedna z ich klas, to ich zdolności w tej klasie zostaną wyłączone (przycisk będzie przyciemniony), dopóki nie przestaną używać niedozwolonego wyposażenia.

GÓRNA GRANICA PUNKTÓW DOŚWIADCZENIA

W Baldur's Gate™ II istnieje górna granica punktów doświadczenia. Wynosi ona 2950000 punktów. Znaczy to, że postać nie może zdobyć więcej punktów doświadczenia. Poniżej znajduje się lista maksymalnych poziomów, do jakich mogą awansować poszczególne klasy postaci.

Wojownik:	19
Paladyn:	17
Łowca:	17
Czarodziej:	17
Kapłan:	21
Druid:	14
Złodziej:	23
Bard:	23
Czarownik:	17
Mnich:	21
Barbarzyńca:	19

Możesz stać się naprawdę potężny! - Volo

Zawsze jest ktoś potężniejszy od ciebie. - Elminster

ATRYBUTY BOHATERA

Każdy mieszkaniec Krain ma cechy odróżniające go od innych. Najistotniejsze różnice wiążą się z rasą, klasą i cechami.

RASA

Rasa odnosi się do gatunku bohatera. Może on być człowiekiem, elfem, krasnoludem, gnomem, półelfem, półorkiem albo niziołkiem. Rasa ma wpływ na wybór klasy bohatera.

Ludzie: Ludzie to dominująca rasa w Faerunie, rządząca najpotężniejszymi imperiami i królestwami Zapomnianych Krain. Ludzie mogą wybrać dowolną klasę albo być dwuklasowcami.

Krasnoludy: Krasnoludy są niskimi, krępymi humanoidami o rumianych policzkach oraz ciemnych oczach i włosach. Trafiają się oczywiście wyjątki, ale na ogół są uparte i małomówne. Krasnoludy posiadają naturalną odporność na magię i trucizny. Mogą się również pochwalić zdolnością infrawizji, która pozwala im widzieć w ciemnościach. Krasnoludy otrzymują premię do Kondycji, ale tracą niestety na Charyzmie.

Elfy: Elfy z reguły są niższe i szczuplejsze od ludzi i mają delikatne rysy twarzy. Generalnie uważa się je za frywolne i powściągliwe. Elfy mają naturalną odporność na zauroczenia i magię usypiającą oraz posiadają zdolność infrawizji. Umieją posługiwać się łukiem oraz długiem mieczem. Elfy uzyskują premię do Zręczności, ale kosztem Kondycji.

Gnomy: Ci krewniacy krasnoludów są od nich o wiele niżsi i, co z dumą podkreślają, nie tak bardzo „krągli". Większość gnomów ma ciemną lub brązową skórę, białe włosy i raczej duże nosy. Mają naturalną odporność na magię i potrafią widzieć w ciemnościach dzięki infrawizji. Zyskują premię do Inteligencji, tyle że kosztem Mądrości.

Niziołki: Niziołki są niskie i z reguły pulchne; przypominają wyglądem małych ludzi. Ich zazwyczaj czerstwe twarze są okrągłe i szerokie. Zwykle mają kręcone włosy, które rosną im nie tylko na głowie, ale również na stopach. Niziołki są bardzo odporne na trucizny i magię, są naturalnie uzdolnione w rzucaniu z procy, ale mają ograniczoną zdolność widzenia w ciemnościach. Otrzymują premię do Zręczności, ale tracą na Sile.

Półelfy: Półelfy stanowią wynik zmieszania krwi ludzi i elfów. Są przystojne i łączą w sobie zalety obu ras. Po ludziach posiadają ciekawość, pomysłowość oraz ambicję. Cechy odziedziczone po elfach to wyrafinowane zmysły, miłość do przyrody i zdolności artystyczne. Mają ograniczoną odporność na zauroczenia i magię usypiającą. Potrafią widzieć w ciemności.

Półorki: stanowią wynik zmieszania krwi ludzi i orków. Są równe wzrostem ludziom, ale masywniej zbudowane. Ich zielonkawa skóra, szeroka szczęka, pokaźne zęby i szorstkie owłosienie z daleka zdradzają ich pochodzenie. W Amn toleruje się półorków, ponieważ w przeciwieństwie do północnych krain Amn nie przeżywał stuleci wojen z orkami. Półorki znane są z dużej siły. Otrzymują premie do Siły i Kondycji, ale zmniejsza się ich Inteligencja i Charyzma.

Półorki są doskonałymi wojownikami... ale kiepsko się z nimi rozmawia. - Volo

CECHY

Cechy odnoszą się do sześciu naturalnych zdolności, w podstawowy sposób określających danego bohatera. Modyfikatory wynikające z tych cech znajdują się w Tabelach.

Siła: Odnosi się do masy bohatera, jego wytrzymałości oraz wytrwałości. Jest podstawową cechą zbrojnych.

Kondycja: Odnosi się do sprawności fizycznej bohatera, jego stanu zdrowia oraz fizycznej wytrzymałości na trud, obrażenia oraz choroby.

Zręczność: Odnosi się do koordynacji ruchów, zwinności, refleksu oraz umiejętności zachowania równowagi. Jest podstawową cechą złodziei.

Inteligencja: Odnosi się do zdolności zapamiętywania, uczenia się oraz rozumowania. Jest podstawową cechą magów.

Mądrość: Odnosi się do zdolności osądu oraz zdrowego rozsądku. Jest podstawową cechą kapłanów.

Charyzma: Odnosi się do zdolności przekonywania, uroku osobistego oraz zdolności przywódczych. Jest podstawową cechą druidów, bardów i paladynów.



KLASA POSTACI

Klasa bohatera to coś pomiędzy profesją a ścieżką kariery. Dzieli się na cztery grupy, na podstawie cech ogólnych: zbrojni, czarodzieje, kapłani oraz łotrzykowie. W obrębie każdej z grup można wyróżnić kilka podobnych klas postaci. Wieloklasowi bohaterowie dostępni są jedynie nieludziom, chociaż w trakcie gry ludzie mogą zostać dwuklasowcami.

ZBROJNI

WOJOWNIK:

Wojownik to fechtmistrz i żołnierz. Życie swe spędza na poznawaniu broni i taktyk. Można go znaleźć zarówno na polu bitwy, jak i walczącego z potworami czy złoczyńcami. Dobry wojownik, jeśli chce przetrwać, musi być silny i zdrowy.

Specjalne zdolności: zaawansowana specjalizacja
Ograniczenia: brak

BERSEKER (PROFESJA ZBROJNEGO)

Ten wojownik utrzymuje bliski kontakt ze zwierzęcą stroną swojej natury i może podczas walki wprowadzić się w stan umysłu, który pozwala mu walczyć dłużej i zacieklej od zwykłego człowieka. Berserkerzy są zazwyczaj barbarzyńcami, ale nie zawsze. Czasem jest to świadoma decyzja osiągana poprzez treningi.

Specjalne zdolności: szał bitewny.
Ograniczenia: nie może specjalizować się w broniach dystansowych.

ZABÓJCA MAGÓW (PROFESJA ZBROJNEGO)

Ten wojownik został specjalnie wyszkolony przez swoją sektę do zwalczania wszelkiego rodzaju czarodziei.

Specjalne zdolności: niewrażliwość na magię (1% na każdy poziom), przerywanie czarów.
Ograniczenia: nie może używać magicznych przedmiotów innych niż broń, zbroje i mikstury leczące.

KENSAI (PROFESJA ZBROJNEGO)

Znany także jako „Święty Miecza". To wojownik wyszkolony tak, by stać się jednością ze swoim mieczem. Są śmiercionośni, szybcy i walczą bez obciążenia.

Zdolności specjalne: duże premie do walki, mistrzostwo w walce jeden na jednego
Wady: nie może nosić zbroi, rękawic i bransolet, nie może też strzelać.

ŁOWCA

Łowca to myśliwy, człowiek lasu, obeznany z bronią oraz arkanami tropienia i łowiectwa. Często pomaga zagubionym wędrowcom oraz uczciwym wieśniakom. Jeśli chcesz być łowcą, musisz mieć ponadprzeciętną Siłę i Mądrość.

Specjalne zdolności: specjalizacja, posługiwanie się dwoma rodzajami broni, rasowy wróg, krycie się oraz zauroczenie ssaków. Na ósmym poziomie łowcy zdobywają umiejętność rzucania zaklęć kapłanów.
Ograniczenia: tylko ludzie, elfy albo półelfy o dobrym charakterze.

ŁUCZNIK (PROFESJA ŁOWCY)

Łucznik jest idealnym strzelcem, zdolnym trafić w każdy cel. Aby tak dobrze opanować umiejętność strzelania z łuku, musi poświęcić część umiejętności walki wręcz i noszenia zbroi.

Specjalne zdolności: premie do strzelania, mierzony strzał.
Ograniczenia: nie może nosić metalowej zbroi, nie może się specjalizować w broniach do walki wręcz.

TROPICIEL (PROFESJA ŁOWCY)

Tropiciele służą jako tajni zwiadowcy. Dobrze się czują zarówno w mieście, jak i w dziczy. To szpiedzy i informatorzy. Ich umiejętność ukrywania się czyni z nich niebezpiecznych przeciwników.

Specjalne zdolności: potrafi sztyletować jak złodziej, ma ograniczony dostęp do czarów czarodziei.
Ograniczenia: nie może nosić cięższej zbroi niż ćwiekowana skóra.



WŁADCA ZWIERZĄT (PROFESJA ŁOWCY)

To wędrowiec, nie lubi cywilizowanych terenów. Posiada nadnaturalną więź ze zwierzętami. Zwierzęta są jego przyjaciółmi i towarzyszami broni. Władca Zwierząt ma z nimi ograniczoną łączność telepatyczną.

Specjalne zdolności: może wzywać na pomoc zwierzęta.
Ograniczenia: nie może używać metalowej broni.

PALADYN

Paladyn to kwintesencja wojownika - odważny i szlachetny, wzorzec wszelkich cnót. Jego życie to walka, podobnie jak u wojownika. Jest jednak oddany ideałom prawości, sprawiedliwości, uczciwości i rycerskości. Stara się być żywym przykładem tych cnót, aby inni mogli czerpać z jego czynów zarówno naukę, jak i korzyści.

Specjalne zdolności: specjalizacja, nakładanie rąk, odpędzanie nieumarłych, +2 do wszystkich rzutów obronnych, ochrona przed złem oraz wyczuwanie zła, na 9 poziomie paladyni zdobywają umiejętność rzucania zaklęć kapłanów.
Ograniczenia: tylko ludzie o praworządnym charakterze.

KAWALER (PROFESJA PALADYNA)

Ta klasa to najbardziej typowy obraz rycerza. Dżentelmen, który ponad wszystko ceni swój honor, odwagę i lojalność. Specjalizuje się w zwalczaniu „klasycznych" złych potworów, takich jak smoki i demony.

Specjalne zdolności: premia do trafienia demonów i smoków, odporność na strach i trucizny, 20% odporności na kwas i ogień.
Ograniczenia: nie może strzelać.

INKWIZYTOR (PROFESJA PALADYNA)

Inkwizytor poświęcił swe życie zwalczaniu adeptów złej magii i pokonaniu sił ciemności. W tym celu jego bóg obdarzył go pewnymi zdolnościami.

Specjalne zdolności: odporny na unieruchomienie i zauroczenie, widzenie prawdy i rozproszenie magii.
Ograniczenia: nie może używać zdolności „nakładania rąk", nie może rzucać czarów kapłańskich, nie może odpędzać nieumarłych, nie może „leczyć chorób".

ŁOWCA NIEUMARŁYCH (PROFESJA PALADYNA)

Ten święty mściciel rozwinął swe umiejętności w stronę zwalczania nieumarłych i innych nienaturalnych stworów. Jest odporny na wiele ich ataków.

Specjalne zdolności: odporność na unieruchomienie i wyssanie energii, premie do trafienia nieumarłych.
Ograniczenia: nie może używać „nakładania rąk".

BARBARZYŃCA

Barbarzyńca to świetny wojownik. Chociaż brakuje mu dyscypliny normalnego wojownika, to może wprowadzić się w szał bitewny, stając się wyjątkowo twardym i silnym przeciwnikiem.

Specjalne zdolności: szybki ruch, szał bitewny, dużo punktów życia.
Ograniczenia: nie może nosić zbroi płytowej ani pełnej płytowej, nie może specjalizować się poza zwykłą specjalizację.

Można go różnie nazywać, ale ma tylko jeden cel. Ja wolę unikać przemocy. - Volo

Może dlatego, że każdy kogo spotykasz kieruje przemoc na ciebie. - Elminster

KAPŁANI

KAPŁAN

Kapłan (dowolnej religii) ma za zadanie zaspokajać duchowe potrzeby społeczności. To nie tylko obrońca, ale i uzdrowiciel. Nie stroni jednak od walki. W obliczu zła kapłan świetnie poradzi sobie z samodzielnym znalezieniem jego źródła i zniszczeniem go.

Specjalne zdolności: odpędzanie nieumarłych, rzucanie czarów.
Ograniczenia: nie może używać broni siecznej lub kłującej.



KAPŁAN TALOSA (PROFESJA KAPŁANA)

Talos jest bogiem burz, zniszczenia i buntu. Kapłani Władcy Burz ostrzegają, że niezadowolony Talos ześle na ziemię zniszczenie.

Specjalne zdolności: rzuca Błyskawice, Burzową Tarczę.
Ograniczenia: brak.

KAPŁAN HELMA (PROFESJA KAPŁANA)

Wyznawcy neutralnego Boga Strażników i Obrońców są we własnych oczach wojownikami. Często postrzegani są jako obrońcy niewinnych.

Specjalne zdolności: rzuca Widzenie prawdy, Przeszywający miecz
Ograniczenia: brak

KAPŁAN LATHANDERA (PROFESJA KAPŁANA)

Lathander jest bogiem odrodzenia, twórczości i młodości. Ma wyznawców niemal wszędzie i istnieje wiele poświęconych mu świątyń.

Specjalne zdolności: rzuca Unieruchomienie nieumarłych, Dar Lathandera.
Ograniczenia: brak.

DRUID

Druidzi oddani są naturze i pokojowi; pustkowie jest ich domem. Posługują się specjalnymi mocami, żeby chronić równowagę w świecie.

Specjalne zdolności: zmiana postaci, rzucanie czarów.
Ograniczenia: tylko ludzie i półelfy; mogą używać tyko skórzanych zbroi i tarcz; mogą walczyć tylko maczugami, strzałkami, włóczniami, sztyletami, procami lub kosturami.

TOTEMICZNY DRUID (PROFESJA DRUIDA)

Ten druid identyfikuje się z konkretnym zwierzęciem, które najbardziej odzwierciedla jego ducha. Dzięki temu łączy go wyjątkowa więź ze światem zwierząt i potrafi przywoływać duchy tego królestwa.

Specjalne zdolności: przywołanie ducha zwierzęcia.

Ograniczenia: nie może zmieniać postaci.

ZMIENNOKSZTAŁTNY (PROFESJA DRUIDA)

Druid ten jest nazywa zmiennokształtnym nie z powodu mnogości form, w jakie może się zmieniać, ale z powodu całkowitego poświęcenia się jednej formie. Druid ten świadomie poddał się likantropii, ale dzięki intensywnym badaniom i treningowi nauczył się kontrolować tę chorobę. Potrafi zamieniać się w wilkołaka, najsławniejszego ze zmiennokształtnych.

Specjalne zdolności: przemiana w wilkołaka.
Ograniczenia: nie może nosić zbroi, nie może zmieniać się w inne postacie.

MŚCICIEL (PROFESJA DRUIDA)

To członek specjalnej sekty druidów, poświęconej zwalczaniu istot plugawiących naturę. Mściciele posiadają moce niedostępne dla zwykłych druidów – pewne zdolności nabyte poprzez wyczerpujące rytuały.

Specjalne zdolności: może zmieniać się w normalne postacie, a także w pająka miecznika, mała wiwernę lub mniejszego bazyliszka; ma ograniczony dostęp do czarów czarodziei.
Ograniczenia: -2 do Siły i Kondycji.

MNICH

Mnisi są wojownikami, którzy dążą do doskonałości zarówno poprzez ćwiczenia, jak i kontemplacje. To wszechstronni wojownicy, szczególnie dobrze wyszkoleni w walce bez broni i zbroi. Mnisi mogą rzucać czary, ale mają własną, unikalną magię. Skupiają delikatną energię zwaną ki, dzięki której mogą dokonywać niewiarygodnych rzeczy. Najsławniejszą umiejętnością mnicha jest ogłuszenie wroga gołą pięścią.

Specjalne zdolności: sztuki walki, szybki ruch, nakładanie rak, zdolności złodziejskie (ukrywanie się i wykrywanie pułapek).
Ograniczenia: nie może nosić zbroi, nie może używać broni dwuręcznych.



ŁOTRZYKOWIE

ZŁODZIEJ

Bez względu na to, czy jego celem jest czynienie dobra, czy zła złodziej jest mistrzem w swoim fachu. Charakteryzuje go spryt, zwinność i działanie z zaskoczenia. Swój talent złodziejski obraca przeciw bogatym kupcom, tyranom, potworom, ale nie oszczędza też niewinnych wędrowców. W grze Baldur's Gate™ II jest siedem zdolności złodziejskich. Na pierwszym poziomie postać złodzieja otrzymuje 30 punktów do rozdzielenia na swoje zdolności. Na każdym następnym poziomie dostaje 20 dodatkowych punktów. Na stronach 124 i 125 w tabelach znajdziesz zdolności złodziejskie i modyfikatory wynikające z rasy i zręczności.

Specjalne zdolności: krycie się, skradanie się, kradzież kieszonkowa, otwieranie zamków, znajdywanie i unieszkodliwianie pułapek, wykrywanie iluzji.
Ograniczenia: złodziej nie może mieć charakteru praworządnego dobrego, nie może nosić zbroi innej niż skórzana albo ćwiekowana skórzana; nie może używać tarczy innej niż puklerz; może walczyć jedynie maczugą, sztyletem, strzałkami, kuszą, krótkim łukiem, procą, długim lub krótkim mieczem oraz kijem.

ZABÓJCA (PROFESJA ZŁODZIEJA)

To morderca wyszkolony w sztuce cichego zabijania. Polega na swej anonimowości i zaskoczeniu.

Specjalne zdolności: trucizna, premie do walki.
Ograniczenia: minusy do umiejętności złodziejskich.

ŁOWCA NAGRÓD (PROFESJA ZŁODZIEJA)

To myśliwy polujący na ludzi, sprawnie chwytający zwierzynę. Dostarcza ją żywą, wszystko jedno, czy dla przedstawicieli prawa czy władców podziemnego świata. Łowcy Nagród specjalizują się w swojej sztuce i są strasznymi przeciwnikami. Posiadają umiejętności zastawiania pułapek znacznie lepszych od zwykłego złodzieja.

Specjalne zdolności: zastawianie specjalnych pułapek
Ograniczenia: minusy do zdolności złodziejskich.

ZAWADIAKA (PROFESJA ZŁODZIEJA)

Ten łotr to akrobata, szermierz i żartowniś. Prawdziwe wcielenie uroku i zgrabności.

Specjalne zdolności: premie do walki.
Ograniczenia: nie może sztyletować.

BARD

Bard to również łotrzyk, ale różni się od złodzieja. Jego atutem jest przyjemna i czarująca osobowość. Jest utalentowanym muzykiem i chodzącą kopalnią plotek, niesamowitych opowieści, ale również wiedzy. Uszczknie wiedzy o wszystkim, co napotka na swojej drodze i choć zna się na wszystkim, to w niczym nie jest mistrzem. Mimo że większość bardów to łotry, ich opowieści i pieśni zawsze i wszędzie są chętnie słuchane.

Specjalne zdolności: kradzież kieszonkowa, pieśń barda, rzucanie czarów, wysoka wiedza.
Ograniczenia: tylko ludzie i półelfy, część charakteru musi być neutralna, nie może używać tarczy lub zbroi cięższych niż kolczuga.

FECHMISTRZ (PROFESJA BARDA)

Fechmistrz to doświadczony wojownik i poszukiwacz przygód. Dzięki grze aktorskiej wydaje się bardziej groźny niż w rzeczywistości jest. Jego styl walki jest pokazowy i zajmujący, ale także śmiercionośny.

Specjalne zdolności: ofensywny piruet, pozycja obronna.
Ograniczenia: tylko połowa normalnej wiedzy, połowa kradzieży kieszonkowej, pieśni nie stają się potężniejsze wraz ze zdobywaniem nowych poziomów.

BŁAZEN (PROFESJA BARDA)

Ten bard ma talent do żartów i kpin. Korzysta ze swych umiejętności, by zdezorientować wrogów. W czasie walki zachowuje się po prostu błazeńsko. Ale nie należy mylić go z głupcem, bo potrafi być naprawdę niebezpieczny.

Specjalne zdolności: pieśń sieje zamęt wśród wrogów zamiast pomagać sojusznikom.
Ograniczenia: brak

SKALD (PROFESJA BARDA)

Ten nordycki bard jest silnym wojownikiem, ma duże umiejętności i jest bardzo mężny. Jego pieśni to inspirujące sagi bitewne. I właśnie bitwom Skald poświęcił swoje życie.

Specjalne zdolności: +1 do trafienia i obrażeń; pieśń wzmacnia sprzymierzeńców.
Ograniczenia: obniżona umiejętność kradzieży kieszonkowej.



CZARODZIEJE

MAG

Mag jest mistrzem nadawania kształtu magicznej energii i rzucania jej w formie czarów. Większość jego czasu wypełnia zgłębianie tajników magii, nauka dziwnych języków oraz badanie różnych mrocznych tajemnic. Mag, by przetrwać, musi polegać na swojej wiedzy i mądrości. Rzadko można ich spotkać na poszukiwaniu przygód bez asysty wojowników lub zbrojnych. Z racji istnienia wielu rodzajów magii (szkół) istnieje też wiele rodzajów magów. Wszechstronny mag zgłębia wszystkie rodzaje magii i poznaje przeróżne zaklęcia. Szeroki zakres jego wiedzy sprawia, że świetnie nadaje się on na poszukiwacza przygód.

Specjalne zdolności: rzucanie czarów.
Ograniczenia: nie może nosić zbroi, może walczyć tylko sztyletem, kijem, strzałkami lub procą.

MAG SPECJALISTA

Mag, który specjalizuje się w określonej szkole magii, ma możliwość zapamiętywania dodatkowego zaklęcia na każdym poziomie (o ile może już używać zaklęć danego poziomu). Nie wolno mu zapamiętywać zaklęć szkół przeciwnych (za wyjątkiem czarów Poznania do czwartego poziomu, które mogą być używane przez każdego czarodzieja specjalistę) oraz być wieloklasowcem (chociaż gnomy mogą być wojownikami/ iluzjonistami). Ludzie będący czarodziejami specjalistami mogą zostać dwuklasowcami. Tabela szkół przeciwnych znajduje się w Tabeli 4.

Mistrz odrzucania: jego specjalizacją są zaklęcia ochronne. **Mistrz przywołań**: jego specjalizacją jest tworzenie istot i przedmiotów, które mu pomagają. **Mistrz poznania**: jego specjalizacją są czary wykrywania i przewidywania. **Mistrz zauroczeń**: jego specjalizacją jest manipulowanie umysłami istot żywych. **Iluzjonista**: jego specjalizacją jest tworzenie iluzji, mających na celu mylenie i rozpraszanie przeciwnika. **Mistrz inwokacji**: jego specjalizacją jest manipulowanie energią. **Nekromanta**: jego specjalizacją są czary związane ze śmiercią i umarłymi. **Mistrz przemian**: jego specjalizacją są zaklęcia zmieniające fizyczną rzeczywistość.

CZAROWNIK

Czarownicy to adepci magii z wrodzonymi umiejętnościami rzucania czarów. Uważa się, że w ich żyłach płynie krew jakichś potężnych istot. Być może są dziećmi bogów, a może nawet smokami w ludzkiej postaci. Niezależnie od tego, co jest prawdą, magia czarowników jest raczej intuicyjna niż logiczna. Znają mniej czarów niż czarodzieje, ale mogą je rzucać częściej i nie muszą zapamiętywać ich wcześniej. Czarownicy nie mogą specjalizować się w magii jak czarodzieje. Poza tym czarownik jest bardzo podobny do maga.

Zdolności: rzucanie czarów, nie musi zapamiętywać zaklęć.
Ograniczenia: nie może nosić zbroi, może walczyć tylko sztyletem, kijem, strzałkami lub procą, nie może uczyć się czarów ze zwojów.

Moim skromnym zdaniem czarodziej to najszlachetniejszy z zawodów. W całych Królestwach adepci magii są szanowani. - Volo

Ogólnie rzecz biorąc, to prawda. Ale są pewne wyjątki. - Elminster

WIELOKLASOWCY

Wojownik/złodziej: To bohater posiadający umiejętności wojownika i złodzieja, ale swoich zdolności złodziejskich nie może używać, jeżeli nosi zbroję cięższą niż skórzana ćwiekowana.

Wojownik/kapłan: To bohater posiadający umiejętności wojownika i kapłana, ale może on używać tylko broni, na którą pozwala mu klasa kapłana.

Wojownik/druid: To bohater posiadający umiejętności wojownika i druida, ale może on używać tylko broni, na którą pozwala mu klasa druida.

Wojownik/mag: To bohater posiadający umiejętności wojownika i maga, ale nie może on rzucać zaklęć, jeżeli ma na sobie zbroję. Wieloklasowcami tego typu mogą być Gnomy, ale tylko jeśli chodzi o wojownika/iluzjonistę. Są one jedyną rasą, która może łączyć maga specjalistę i inną klasę.

Wojownik/mag/kapłan: To bohater posiadający umiejętności wojownika, maga i kapłana, ale nie może on rzucać czarów maga będąc w zbroi, a jego prawo posiadania broni ograniczone jest do tej, na którą pozwala mu klasa kapłana. Co do zaklęć kapłana, to mogą być one rzucane w zbroi.

Wojownik/mag/złodziej: To bohater posiadający umiejętności wojownika, maga i złodzieja, ale nie może on korzystać z umiejętności złodziejskich mając na sobie zbroję cięższą niż skórzana ćwiekowana. Nie może też rzucać czarów mając na sobie jakąkolwiek zbroję.

Mag/kapłan: To bohater posiadający umiejętności maga i kapłana. Nie może używać broni, na którą nie pozwala klasa kapłana. Zaklęcia maga nie mogą być rzucane, kiedy bohater ma na sobie zbroję.

Mag/złodziej: To bohater posiadający umiejętności maga i złodzieja. Nie może rzucać zaklęć maga będąc w zbroi.

Kapłan/łowca: To bohater posiadający umiejętności kapłana i łowcy, ale może on używać tylko takiej broni, na którą pozwala mu klasa kapłana.



Złodziej/kapłan: To bohater posiadający umiejętności złodzieja i kapłana, ale może on używać tylko takiej broni, na którą pozwala mu klasa kapłana. Ze zdolności złodziejskich korzystać może tylko wówczas, gdy ma na sobie zbroję nie cięższą niż skórzana ćwiekowana.

CHARAKTERY

Charakter odzwierciedla stosunek postaci do społeczeństwa i otaczającego go wszechświata. Możemy wyróżnić dziewięć różnych, opisanych poniżej charakterów:

Praworządny dobry: Bohaterowie o tym charakterze wierzą, że kluczem do lepszego życia większości ludzi jest dobrze zorganizowana, mocna społeczność, rządzona przez sprawiedliwych. Ludzie przestrzegający prawa i pomagający sobie nawzajem przyczyniają się do poprawy sytuacji wszystkich. Dlatego też praworządni dobrzy bohaterowie będą dążyć do tego, by ich czyny przyniosły jak największą korzyść większości ludzi i wyrządziły jak najmniej krzywdy. Tacy bohaterowie dotrzymują swojego słowa.

Neutralny dobry: Bohaterowie tak usposobieni są przekonani o wartości równowagi sił oraz o tym, że względy prawa i chaosu nie stanowią przeszkody dla dobra. Jako że wszechświat jest ogromny i żyje w nim wiele stworzeń mających różne cele, to zdecydowana pogoń za dobrem nie może zachwiać równowagi, a raczej jest w stanie ją utrzymać. Jeśli pielęgnowanie dobra oznacza popieranie zorganizowanego społeczeństwa, to tak właśnie należy ukierunkować swoje działania. Jeżeli dobro można osiągnąć jedynie przez obalenie istniejącego porządku społecznego, to tak właśnie należy uczynić. Dla tak pojętego bohatera struktura społeczna jako taka nie ma większego znaczenia.

Chaotyczny dobry: Bohaterowie o tym charakterze są indywidualistami o życzliwym usposobieniu. Cenią wszystkie pożytki płynące z dobra, niewiele jednak znaczy dla nich prawo lub jakiekolwiek przepisy. Kierują się własnym kompasem moralnym, który mimo że zasadniczo wskazuje dobro, nie zawsze idealnie współgra z zasadami, którym hołduje pozostała część społeczeństwa.

Praworządny neutralny: Porządek i organizacja mają tu priorytet. Postaci o tym charakterze wierzą w silną, dobrze zorganizowaną władzę; nieważne czy jest to tyrania, czy życzliwa wszystkim demokracja. Prawo jest konieczne i należy go przestrzegać. Korzyści płynące z organizacji i dyscypliny znacznie przyćmiewają wszelkie wątpliwości natury moralnej. Składanych przysiąg należy dotrzymywać bez względu na konsekwencje. Za przykład omawianego tu charakteru może posłużyć całkowicie bezstronny sędzia lub żołnierz nigdy nie kwestionujący rozkazów.

Neutralny: Bohaterowie o takim charakterze wierzą w absolutną równowagę sił i nie dzielą czynów na dobre i złe. Prawdziwi neutralni unikają opowiadania się po stronie dobra lub zła, prawa lub chaosu. Za swój obowiązek poczytują sobie utrzymanie wszystkich tych sił w równowadze. Prawdziwie neutralne postaci zmuszone są czasem do angażowania się w dość osobliwe sojusze. W większości stają po stronie słabszych, ale czasem zmieniają obozy, zwłaszcza gdy pokonany staje się zwycięzcą. Nie ma nic nadzwyczajnego w tym, że prawdziwie neutralny druid przyłącza się do miejscowego barona, by wytępić plemię goblinów, po czym odchodzi albo zmienia barwy, gdy okazuje się, że gobliny stoją teraz na krawędzi zagłady.

Chaotyczny neutralny: Bohaterowie o tym charakterze nie wierzą, by istniał jakikolwiek porządek, nawet jeśli chodzi o ich własne postępowanie. Ich życie opiera się więc na zaspakajaniu chwilowych zachcianek. Dobro czy zło nie mają wpływu na podejmowane przez nich decyzje. Niezwykle trudno współżyje się z kimś, kto ma takie usposobienie. Bohaterowie tacy znani są również z tego, że nie wiedzieć dlaczego, z wielką radością potrafią przegrać wszystko, co mają, stawiając na jeden rzut kością.

Praworządny zły: Ci bohaterowie przekonani są o tym, że struktury i organizacje wynoszą tych, którzy zasługują na to, by rządzić. Opowiadają się za jasno zdefiniowaną hierarchią pomiędzy panem a sługą. Jeżeli ktoś cierpi z powodu prawa, które zostało dla niego stworzone - trudno. Postaci praworządne złe przestrzegają prawa z obawy przed karą, bądź zuchwałością władzy. Ponieważ dotrzymują danych umów lub przysięgi, bardzo uważają dając słowo. Dane słowo gotowe są złamać jedynie wtedy, gdy uda im się zrobić to w zgodzie z prawem danej społeczności.

Neutralny zły: Bohaterowie neutralni źli dbają tylko o siebie i swoje korzyści. Jeżeli można się jakoś szybko i łatwo wzbogacić, nieważne czy legalnie, „prawie" legalnie czy bezprawnie, to nie będą się długo zastanawiać. Mimo że nie wyznają zasady „każdy dla siebie", jak to czynią postaci chaotyczne złe, to nie mają skrupułów, by zdradzić przyjaciół lub towarzyszy dla własnych korzyści. Jeżeli z kimś się bratają, to tylko dla władzy i pieniędzy. Są dość łasi na wszelakie łapówki.

Chaotyczny zły: Istoty chaotyczne złe kierują się własną przyjemnością. Ich dewizą jest prawo pięści, według którego silniejszy zabiera wszystko, a słabszy jest wykorzystywany. Kiedy takie postaci zejdą się razem, to nie po to, by współpracować, ale żeby przeciwstawić się jakiemuś potężnemu wrogowi. Grupę taką może zebrać tylko silny przywódca, zdolny utrzymać w ryzach swoich podkomendnych. Wystarczy jednak, by okazał najmniejszą słabość, a może zostać wyparty przez kogoś, komu uda się go pokonać.



BIEGŁOŚCI

Biegłości odzwierciedlają wiedzę i wyszkolenie bohatera w posługiwaniu się określoną bronią. Bohater może przypisać sobie biegłości tylko dla tych broni, na które zezwala jego klasa. Kiedy awansuje, zdobywa również dodatkowe punkty biegłości, które może sobie przypisać. Tempo, w jakim zdobywane są biegłości, zależy od klasy bohatera. Na przykład wojownicy zdobywają biegłości bardzo szybko, a magowie bardzo wolno.

Jeżeli bohater ma biegłość w posługiwaniu się daną bronią, to znaczy po prostu, że umie się tą bronią posługiwać. Zatem, jeśli przypisałeś swojemu bohaterowi jeden punkt biegłości, to atakując daną bronią nie otrzyma on modyfikatorów ujemnych. Jeżeli natomiast wyposażysz swojego bohatera w broń, którą nie potrafi się posługiwać, to otrzyma on modyfikatory ujemne na trafienie i obrażenia.

Biegłości to wytrenowane umiejętności w posługiwaniu się bronią. Postać otrzymuje minusy, jeśli używa broni, w której nie ma umiejętności. Zbrojni mogą specjalizować się w broni, co daje im dodatkowe premie w walce. Postacie mogą ponadto specjalizować się w stylach walki. Istnieją cztery style walki: styl broni dwuręcznych, walka dwiema broniami, walka jedną bronią i styl walki z tarczą.

Uwaga: Wojownik, który walczy naraz dwiema broniami, otrzymuje minus do trafienia drugą bronią, jeśli nie zużył DWÓCH punktów na styl walki dwiema broniami. Aby postać walczyła dwiema broniami, umieść drugą broń w miejscu normalnie przeznaczonym na tarczę.

ZDOLNOŚCI SPECJALNE



SZAŁ BARBARZYŃCY

Z tej zdolności mogą korzystać Barbarzyńcy i Berserkerzy. Zdolność tę można uaktywnić poprzez przycisk zdolności specjalnych. Postać pod wpływem szału bitewnego otrzymuje duże premie do walki i jest odporna na większość czarów działających na umysł.



MIERZONY ATAK

To zdolność Łucznika. Można ją wybrać z paska zdolności specjalnych. Po jej uaktywnieniu kilka następnych strzał wystrzelonych przez łucznika będzie miało specjalne właściwości. Właściwości te zależą od poziomu Łucznika.

POZYCJA OBRONNA

To zdolność fechmistrza. Można ją wybrać z paska zdolności specjalnych. Po jej uaktywnieniu Fechmistrz staje w miejscu i paruje wszystkie ataki skierowanego w niego. Dzięki temu uzyskuje doskonałą klasę pancerza, ale nie może atakować.

WYKRYWANIE SEKRETNYCH DRZWI

Zdolność wykrywania sekretnych drzwi działa cały czas i posiada ją każda postać. Szanse skalkulowane są w następujący sposób: Mag: 5%; Wojownik: 10%; Złodziej: 15%; Kapłan: 10%. W zależności od rasy można również otrzymać premię: Elf: 20%; Niziołek: 5%; Krasnolud: 10%. Złodziej z uaktywnioną zdolnością znajdywania pułapek ma 100 % szans na znalezienie sekretnych przejść.



WYKRYCIE ILUZJI

Złodziej może wykrywać iluzje. Kiedy złodziej uaktywni szukanie pułapek, sprawdza też iluzje (jeśli ma w tej umiejętności jakieś punkty). Jeśli wykryje iluzję, natychmiast wskazuje ją pozostałym członkom drużyny i iluzja ulega rozproszeniu.

ZNAJDOWANIE PUŁAPEK

Wybrawszy ten tryb dla złodzieja sprawisz, że przez cały czas będzie on szukał pułapek. Prawdopodobieństwo znalezienia pułapki zależy od umiejętności złodzieja, a wolne poruszanie się zwiększy szanse na skuteczność poszukiwań. Kiedy złodziej wybierze jakąś inną akcję, to nie będzie mógł szukać pułapek, dopóki ponownie nie wybierze się dlań tego trybu.

W podziemiach zawsze powinieneś uważać na pułapki, przyjacielu! - Volo

KOSTKI

Gdy postać awansuje na wyższy poziom, zwiększa się też ilość jej punktów życia. Każda klasa używa do określania swoich punktów życia innej kostki, co odzwierciedla, jak wytrzymała jest w walce. Na przykład wojownik otrzymuje k10, czyli od 1 do 10 PŻ. Z kolei mag otrzymuje tylko od 1-4 PŻ, ponieważ jest słabym wojownikiem.

IDENTYFIKOWANIE PRZEDMIOTÓW

Ilekroć P-klikniesz jakiś przedmiot, poziom umiejętności („wiedza" twojego bohatera) jest porównywany z poziomem wiedzy potrzebnym do identyfikacji danego obiektu.

Gdy bohater będzie miał wystarczającą wiedzę, to przedmiot zostanie zidentyfikowany i będziesz mógł zobaczyć, czy posiada jakieś szczególne właściwości. Jeżeli przedmiotu nie uda się zidentyfikować żadnemu z twoich bohaterów, to zawsze możesz rzucić czar Identyfikacja albo zabrać go do sklepu lub świątyni, gdzie za pewną opłatą będzie mógł on zostać zidentyfikowany.

INFRAWIZJA

Infrawizja umożliwia lepsze widzenie w ciemności dzięki wykrywaniu ciepła wydzielanego przez ciało. Wszystkie istoty ciepłokrwiste będą widoczne w ciemności jako czerwone kształty. Natomiast nieumarli bądź istoty zimnokrwiste nie będą widziane przy użyciu umiejętności (albo czaru) Infrawizji. Elfy, półelfy, gnomy oraz krasnoludy korzystają z tej zdolności w sposób automatyczny, za każdym razem, kiedy robi się ciemno.



ATAK KAI

To zdolność Kensai. Można ją wybrać z paska zdolności specjalnych. Po jej uaktywnieniu kilka następnych ataków zada maksymalne obrażenia.



NAKŁADANIE RĄK

Paladyn może uleczyć siebie lub innych poprzez nałożenie rąk. Może w ten sposób przywrócić dwa punkty życia na poziom. Zdolność tę może wykorzystać tylko raz dziennie.

WIEDZA

Każda postać posiada pewną wiedzę, o przedmiotach natomiast mówi się, że mają pewną jej wartość. Jeżeli wiedza postaci jest przynajmniej taka sama jak wartość wiedzy przedmiotu, to przedmiot może zostać zidentyfikowany. Bohater, awansując na kolejne poziomy, zdobywa doświadczenie w identyfikowaniu obiektów, w zależności od swojej klasy:

Bard: 10 punktów na poziom
Złodziej: 3 punkty na poziom
Mag: 3 punkty na poziom
Pozostali: 1 punkt na poziom.

Postacie otrzymują premie i modyfikatory ujemne do wiedzy w zależności od swojej Inteligencji i Mądrości. Modyfikatory te jednak nie kumulują się z poziomu na poziom, ale każdy z nich dodawany jest oddzielnie. Jest to jednorazowa premia, dodawana przy tworzeniu postaci. Odpowiednie modyfikatory zostały wyszczególnione w tabelach.

Przykład: Bohater z Mądrością 18 (+10) i Inteligencją 15 (+5) otrzymuje do wiedzy modyfikator +15.

NIEWRAŻLIWOŚC NA MAGIĘ

Dzięki tej zdolności istota staje się niewrażliwa na działanie czarów i im podobnych mocy. Jeżeli zdolność ta okaże się nieskuteczna, można jeszcze wykonać zwykły rzut obronny. Niewrażliwość na magię nie działa w stosunku do zaklęć uzdrawiających oraz tych, które mają pomóc adresatowi.



OFENSYWNY PIRUET

To zdolność Fechmistrza. Można ją wybrać z paska zdolności specjalnych. Po jej uaktywnieniu Fechmistrz rozpoczyna swój taniec śmierci. Zwiększa się liczba jego ataków na rundę.



ZATRUTA BROŃ

To zdolność Zabójcy. Można ją wybrać z paska zdolności specjalnych. Po jej uaktywnieniu Zabójca pokrywa swoją broń trucizną. Trucizna jest tym groźniejsza, im wyższy poziom ma Zabójca.



OCHRONA PRZED ZŁEM

Paladyni posiadają wrodzoną zdolność do odpierania mocy zła. Mogą korzystać z niej za pośrednictwem przycisku „Specjalne zdolności". Zdolność ta jest identyczna z czarem „Ochrona przed złem" maga z pierwszego poziomu.

RASOWY WRÓG

Łowcy z reguły wybierają sobie jeden konkretny rodzaj wroga. Kiedy go napotkają, zyskują modyfikator +4 do testów ataku. Jednocześnie mogą otrzymać modyfikator -4 do reakcji, jeżeli po napotkaniu swojego wroga będą musieli się do niego odezwać.

SPECJALIZACJA

Wojownicy, paladyni i łowcy mogą doprowadzić swe umiejętności posługiwania się bronią na poziom wyższy niż inne klasy. Możliwość taką stwarza przypisanie większej liczby punktów biegłości na dany oręż. W broni strzeleckiej nie można się wyspecjalizować wyżej niż na poziom Mistrza (poświęcone 3 punkty). Efekty specjalizacji przedstawione zostały poniżej:

Poziom biegłości	Poświęcone punkty	Premia do trafienia	Premia do obrażeń	Ataki w rundzie
Biegły	1	0	0	1
Specjalista	2	+1	+2	3/2
Mistrz	3	+3	+3	3/2
Znaczny Mistrz*	4	+3	+4	3/2
Wielki Mistrz	5	+3	+5	2
*Przejście na Wielkiego mistrza polepsza szybkość broni, w której postać się specjalizuje.				

RZUCANIE CZARÓW

Patrz „Magia i system czarów".



KRYCIE SIĘ

Złodzieje i łowcy mogą stać się przez jakiś czas niewidzialni, jeżeli naciskając odpowiedni przycisk skorzystają z trybu krycia się. Dla złodziei wykorzystanie tej zdolności oznacza dodatkową premię - będąc niewidzialnym, w zależności od poziomu, mogą zadać cios w plecy powodujący dwa, trzy lub cztery razy więcej obrażeń. Warto również pamiętać, że jeżeli postać się poruszy, to ryzykuje, że zostanie zauważona. Tym samym, kiedy atakuje, tryb krycia automatycznie zostaje zakończony, chyba że zostanie ponownie uaktywniony. Jednak warunkiem ponownego ukrycia się jest zniknięcie wrogowi z pola widzenia.



ZŁODZIEJSTWO (KRADZIEŻ KIESZONKOWA, OTWIERANIE ZAMKÓW, UNIESZKODLIWIANIE PUŁAPEK)

Złodzieje mogą kraść (przypadkowa szansa na zabranie przedmiotu nieszczęsnej ofierze), otwierać zamki i unieszkodliwiać pułapki. Wszystko to za pomocą wybrania przycisku Złodziejstwo i kliknięcia ofiary bądź obiektu.



ODPĘDZANIE NIEUMARŁYCH

Jest to umiejętność właściwa kapłanom oraz paladynom, a ważna o tyle, że nieraz może ocalić ci skórę. Bóstwo kapłana lub paladyna objawia część swojej mocy, przerażając nieumarłe istoty albo kończąc ich egzystencję. Jednak z racji tego, że moc musi przepłynąć przez śmiertelnika, jej użycie nie zawsze musi być zwieńczone sukcesem. Zdolność ta jest jedną z opcji dostępnych bohaterowi, ale już wybrana nie pozwala na skorzystanie z innych. Dobrzy kapłani i paladyni mogą odpędzać nieumarłych, aż ci ostatni stracą morale i zaczną uciekać, albo (rzadziej) natychmiast ich unicestwić. Natomiast źli kapłani mogą czasem przejąć kontrolę nad nieumarłymi. Zdolność odpędzania nieumarłych poprawia się wraz z kolejnym poziomem.



ZASTAWIANIE PUŁAPEK

Dzięki tej zdolności złodziej może przyszykować pułapkę. Umiejętność tę można wybrać z paska umiejętności specjalnych (dostępnego przez klawisz z gwiazdą, w prawym dolnym rogu ekranu). Pułapki złodzieja stają się coraz mocniejsze wraz z jego rozwojem. Pułapka nie uaktywnia się, jeśli przejdzie przez nią członek drużyny.

MAGIA I SYSTEM CZARÓW

Magiczne zaklęcia to niewątpliwie jedne z najpotężniejszych broni, jakie ma do dyspozycji postać gracza w systemie AD&D. Dzięki czarom postać może przyzwać z nieba błyskawicę, wyleczyć ciężkie rany, ciskać eksplodujące kule ognia oraz poznać dawno zapomniane tajemnice. Nie każda osoba jest jednak w stanie posługiwać się czarami. Magowie (w tym specjaliści) i kapłani (oraz ich kuzyni, druidzi) mogą rzucać odpowiednio zaklęcia magów i kapłanów. Kilka klas postaci oprócz innych cech, posiada także ograniczone możliwości rzucania czarów. Niezależnie od źródła, wszystkie czary należą do jednej z dwóch kategorii - zaklęć maga i kapłana.

ZAKLĘCIA MAGA

Zaklęcia czarodziejów obejmują zarówno prostą, jak i wyjątkowo potężną magię. Choć postacie mogą korzystać z czarów, sposób działania magii bywa dla nich mało zrozumiały. Zwykle wystarczy wiedzieć, że „jeśli rzucisz to zaklęcie, wywołasz taki efekt". Rzucanie czarów to dość skomplikowany proces. Po pierwsze, mag może korzystać jedynie z zaklęć ze swojej księgi czarów. Początkujący czarodziej ma zaledwie kilka podstawowych czarów, lecz z czasem uzyskuje magiczne zwoje, które powiększają jego wiedzę. (Aby dodać znalezione zaklęcie do księgi, mag musi je przepisać. Dokonuje się tego na ekranie właściwości przedmiotu, który można wywołać P-klikając zwój w ekwipunku). Umysł maga może pojąć pewną ograniczoną liczbę zaklęć. Jest ona limitowana jego Inteligencją. Najważniejsze jest codzienne zapamiętywanie czarów. Każdego dnia mag musi przypomnieć sobie zaklęcia ze swojej księgi. Aby korzystać z magicznej energii, czarodziej musi w swym umyśle ukształtować pewne wzory myślowe. Korzysta ze swojej księgi zaklęć, aby zmusić umysł do ćwiczeń, przygotowując go na utrzymanie dziwnych i skomplikowanych magicznych kombinacji. Proces ten nazywa się zapamiętywaniem. Kiedy mag zapamięta już zaklęcie, pozostanie ono w jego pamięci aż do chwili wypowiedzenia określonych słów, wykonania gestów czy też użycia komponentów wyzwalających moc czaru. Po rzuceniu energia zaklęcia znika z umysłu maga - nie można z niej korzystać do chwili ponownego zapamiętania tego czaru. Liczba zaklęć, jaką może zapamiętać mag zależy od jego poziomu; może zapamiętać to samo zaklęcie więcej niż raz, ale każdy czar zmniejsza o jeden limit czarów, jakie można zapamiętać. Zapamiętywanie nie odbywa się natychmiastowo. Mag musi spać, aby oczyścić swój umysł, a następnie spędzić czas na studiowaniu księgi. Zaklęcia będą znajdować się w jego pamięci do chwili ich rzucenia lub usunięcia na ekranie zapamiętywania.

ZAKLĘCIA KAPŁANA

Czary kapłańskie różnią się znacznie od zaklęć magów, choć czasami mają podobne działanie. Kapłan najczęściej pełni rolę obrońcy i przewodnika innych. Dlatego większość jego zaklęć ma na celu pomoc innym. Tylko kilka czarów kapłańskich ma prawdziwie ofensywne działanie, ale wiele z nich można wykorzystać do ochrony i obrony. Kapłan zdobywa nowe zaklęcia po przejściu na wyższy poziom. Ta wiedza i moc zaklęć zsyłana jest na kapłana przez bóstwo, któremu służy. Kapłani zapamiętują swe zaklęcia w sposób podobny do magów, ale nie potrzebują żadnej księgi czarów. Zamiast tego, po przejściu na odpowiedni poziom, mogą zapamiętać dowolne zaklęcie zesłane przez bóstwo, aż do określonego maksimum. Aby uzyskać te zaklęcia, kapłani muszą się pomodlić (odbywa się to w czasie odpoczynku drużyny, podobnie jak zapamiętywanie czarów przez maga).

SZKOŁY MAGII

Choć wszystkie zaklęcia magów i kapłanów poznaje się i zapamiętuje w ten sam sposób, można je podzielić na dziewięć odrębnych szkół magii.

ODRZUCANIE

Specjalne zaklęcia ochronne.

PRZEMIANY

Zaklęcia zmieniające właściwości istniejących rzeczy, osób lub sytuacji.

SPROWADZANIE/PRZYWOŁYWANIE

Zaklęcia te powodują pojawienie się czegoś pochodzącego z innego miejsca. Sprowadzanie zwykle dotyczy jakichś rzeczy, przywoływanie natomiast pozwala rzucającemu na ściągnięcie przed swe oblicze żyjących istot lub skanalizowanie przez swą osobę energii międzysferowych.

ZACZAROWANIA/ZAUROCZENIA

Zaklęcia, które zmieniają jakość przedmiotu lub nastawienie osoby albo istoty. Zaczarowania mogą nadać zwykłemu przedmiotowi magiczne właściwości, a zauroczenia wpływają na zachowanie innych istot.

POZNANIE

Zaklęcia pozwalające rzucającemu na poznanie dawno zapomnianych tajemnic, przewidywanie przyszłości lub odkrycie rzeczy ukrytych w sposób zwykły i magiczny.

ILUZJE

Zaklęcia oszukujące zmysły i myśli innych.



INWOKACJE/WYWOŁANIA

Zaklęcia kanalizują magiczną energię w celu stworzenia określonych rzeczy lub wywołania pewnych efektów. Inwokacje zwykle polegają na interwencji jakiegoś wyższego bytu (do którego adresowany jest czar), a wywołania pozwalają rzucającemu na bezpośrednie kształtowanie energii.

NEKROMANCJA

Jedna z najbardziej restrykcyjnych szkół. Nekromancja zajmuje się tym, co martwe oraz przywracaniem życia, kończyn lub energii poszkodowanym istotom.

UWAGA: IKONY ZAKLĘĆ OFENSYWNYCH MAJĄ KOLOR CZERWONY, CZARÓW DEFENSYWNYCH - NIEBIESKI, A INFORMACYJNYCH – BIAŁY.

ZAKLĘCIA WEDŁUG POZIOMU

Czary podzielone zostały na grupy (kapłana i maga) i uszeregowane według poziomów. W obrębie każdego z poziomów uporządkowano je alfabetycznie. Każdy opis czaru zawiera następujące informacje:

Nazwa: Każde zaklęcie ma jakąś nazwę (w nawiasach umieszczono nazwy szkoły, do której należy zaklęcie)

Szkoła: Nazwa szkoły, do której należy dane zaklęcie, podana została w nawiasie zaraz po nazwie czaru. Jest ona o tyle istotna, że podaje ona magom specjalistom zaklęcia, których mogą się uczyć w zależności od swojej specjalizacji. W przypadku zaklęć kapłańskich nazwa szkoły ma znaczenie wyłącznie informacyjne.

Zasięg: Określa odległość od rzucającego, przy której ujawnia się lub rozpoczyna działanie czaru. Rzucający wskazuje, czy rzuca go tylko na siebie i efekt jest ograniczony tylko do niego, czy też działanie czaru ma rozejść się wokół. „Dotyk" oznacza, że rzucający może użyć czaru wobec innej istoty pod warunkiem, że uda mu się ją dotknąć (czyli gdy powiedzie się test ataku). Zaklęcia uzdrawiające nie wymagają testów ataku.

Czas działania: Określa czas działania energii magicznej. Jeśli chodzi o zaklęcia o natychmiastowym działaniu, skuteczne tylko w chwili rzucania, to efekt ich działania może być trwały i nieodwracalny przy wykorzystaniu normalnych środków. Zaklęcia o trwałym działaniu są efektywne, dopóki nie zostaną w jakiś sposób zanegowane, zwykle przy użyciu Rozproszenia magii. Niektóre czary mają zmienny czas działania.

Czas rzucania: Określa część sześciosekundowej rundy indywidualnej inicjatywy, w której wykonywane są gesty i inkantacje, konieczne do rzucenia zaklęcia. Czas ten jest dokładnym odpowiednikiem opóźnienia broni. Czas rzucania zmienia się w zależności od inicjatywy, której test wykonywany jest przy każdym rzucaniu czaru.

Obszar działania: Określa na co lub na kogo dane zaklęcie ma wpływ; czy działa na jakiś obszar, istoty albo ich grupę. Niektóre zaklęcia (np. Błogosławieństwo) oddziałują na towarzyszy rzucającego. Za każdym razem odnosi się to do percepcji rzucającego w chwili rzucania zaklęcia. Pamiętaj, że czasem można uciec z obszaru oddziaływania czaru, gdy zostanie on już zainicjowany (np. można jeszcze uciec poza zasięg kuli ognistej, kiedy ta zaczyna eksplodować)

Rzut obronny: Określa czy dane zaklęcie umożliwia wykonanie rzutu obronnego oraz jaki będzie jego efekt, gdy ten się powiedzie. „Neguje" oznacza, że zaklęcie w ogóle nie zadziała; „1/2" wskazuje, że bohater dozna o połowę mniej obrażeń; „brak" informuje, że nie można wykonać rzutu obronnego.

Opis czaru: Tekst zawiera pełny opis działania zaklęcia.

ZAKLĘCIA MAGA, POZIOM PIERWSZY

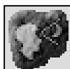
IDENTYFIKACJA (POZNANIE)



Poziom: 1 — Czas rzucania: specjalny
Zasięg: dotyk — Obszar działania: 1 przedmiot
Czas działania: natychmiastowy — Rzut obronny: brak

Po rzuceniu tego zaklęcia i dotknięciu magicznego przedmiotu przez czarodzieja przedmiot ten zostaje zidentyfikowany. Szansa na zidentyfikowanie przedmiotu wynosi 100%. Zaklęcie pozwala poznać nazwę przedmiotu i jego właściwości oraz ustalić czy nie jest przeklęty.

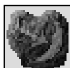
INFRAWIZJA (POZNANIE)



Poziom: 1 — Czas rzucania: 1
Zasięg: dotyk — Obszar działania: 1 istota
Czas działania: 10 tur — Rzut obronny: brak

Osoba, na którą rzucono to zaklęcie, uzyskuje zdolność infrawizji, jaką posiadają elfy czy krasnoludy.

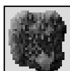
MAGICZNY POCISK (WYWOŁYWANIE)



Poziom: 1 — Czas rzucania: 1
Zasięg: pole widzenia — Obszar działania: 1 istota
Czas działania: natychmiastowy — Rzut obronny: brak

Jest to jeden z najpopularniejszych czarów pierwszego poziomu. Dzięki niemu mag tworzy z magicznej energii do 5 pocisków, które wylatują z jego palca i bezbłędnie trafiają w wybraną istotę. Każdy pocisk zadaje 1K4+1 obrażeń. Na każde dwa poziomy doświadczenia mag otrzymuje jeden dodatkowy pocisk, tzn. na trzecim ma dwa, na piątym - trzy, na siódmym - cztery i maksymalną pięć na dziewiątym i wyższych poziomach.

MIGOCZĄCE BARWY (PRZEMIANY)



Poziom: 1 | Czas rzucania: 1
Zasięg: dotyk | Obszar działania: klin 1,5 m x 5 m x 5 m
Czas działania: natychmiastowy | Rzut obronny: specjalny

Czar ten tworzy wachlarz oślepiająco jaskrawych barw, który wystrzeliwuje z rąk rzucającego. Czar ma wpływ na od 1 do 6 istot znajdujących się w obszarze działania, przy czym im bliżej są one maga, tym większy wpływ czaru. Wszystkie istoty na obszarze jego działania muszą wykonać rzut obronny przeciw czarom lub tracą przytomność.

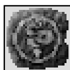
OCHRONA PRZED PETRYFIKACJĄ (ODRZUCANIE)



Poziom: 1 | Czas rzucania: 1
Zasięg: dotyk | Obszar działania: 1 istota
Czas działania: 3 rundy/poziom | Rzut obronny: brak

To zaklęcie zapewnia osobie, na którą zostanie rzucone, odporność na wszelkie ataki powodujące petryfikacje, wliczając w to spojrzenie bazyliszka lub meduzy oraz przeklęte pergaminy przemieniające czytających w kamień itp.

OCHRONA PRZED ZŁEM (ODRZUCANIE)



Poziom: 1 | Czas rzucania: 1
Zasięg: 0 | Obszar działania: dotknięta istota
Czas działania: 2 rundy / poziom | Rzut obronny: brak

Czar ten tworzy wokół dotkniętej istoty magiczną barierę. Porusza się ona wraz z nią i chroni ją w następujący sposób: istoty złe lub pozostające pod wpływem złego zaklęcia, wykonują wszystkie ataki przeciw chronionej istocie z modyfikatorem -2, zaś wszystkie rzuty obronne przed takimi atakami wykonuje ona z modyfikatorem +2.

OCIEMNIAŁOŚĆ (ILUZJE/UROJENIA)



Poziom: 1 | Czas rzucania: 2
Zasięg: pole widzenia | Obszar działania: 1 istota
Czas działania: 10 tur | Rzut obronny: neguje

To zaklęcie oślepia ofiarę. Może ona wykonać rzut obronny, by uchronić się przed jego efektami. Będąc pod wpływem czaru, wykonuje ona wszystkie ataki z modyfikatorem -4, a klasa jej pancerza zwiększa się o 4.

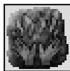
ODBITY OBRAZ (ILUZJE/UROJENIA)



Poziom: 1 | Czas rzucania: 1
Zasięg: 0 | Obszar działania: rzucający czar
Czas działania: 3 rundy +1 runda/poziom | Rzut obronny: brak

Po rzuceniu tego czaru czarodziej tworzy jeden obraz siebie samego, który będzie podróżował obok niego. Obraz będzie wykonywał wszystkie czynności czarodzieja, tak więc jeśli jacyś wrogowie zechcą zaatakować maga, nie będą wiedzieć, który jest prawdziwy. Istnieje 50% szans na to, że przeciwnik zaatakuje obraz i 50% szans na to, że zaatakuje czarodzieja. Obraz zniknie po udanym rozproszeniu magii, kiedy zostanie zaatakowany lub gdy czas trwania czaru się skończy.

PŁONĄCE DŁONIE (PRZEMIANY)



Poziom: 1 | Czas rzucania: 1
Zasięg: 1,5 metra | Obszar działania: stożek o 60 stopniach
Czas działania: natychmiastowy | Rzut obronny: 1/2

Kiedy mag rzuci to zaklęcie, z jego palców wystrzeliwuje język płomieni. Mają one długość 1,5 m i tworzą przed rzucającym łuk o kącie 120 stopni. Każda istota znajdująca się w obszarze działania otrzymuje 1-3 punktów obrażeń od ognia plus 2 punkty za każdy poziom rzucającego czar, przy czym maksymalna liczba możliwych punktów obrażeń wynosi 1-3 + 20. Jeśli ofiara wykona udany rzut obronny przeciw czarom, otrzymuje połowę obrażeń.

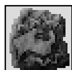
POMNIEJSZE DRĄŻENIE LARLOCHA (NEKROMANCJA)



Poziom: 1	Czas rzucania: 1
Zasięg: pole widzenia	Obszar działania: 1 istota
Czas działania: natychmiastowy	Rzut obronny: brak

Dzięki temu zaklęciu rzucający pozbawia ofiarę sił życiowych, które sam wchłania. Taka istota otrzymuje 1-4 pkt. obrażeń, a mag zyskuje 1-4 pkt. życia. Jeśli zdobyte siły życiowe przekroczą maksymalną wartość punktów życia czarodzieja, traci on ten nadmiar po jednej turze.

PORAŻAJĄCY UŚCISK (PRZEMIANY)



Poziom: 1	Czas rzucania: 1
Zasięg: dotyk	Obszar działania: 1 istota
Czas działania: specjalny	Rzut obronny: brak

Kiedy w czasie działania czaru mag dotknie jakiejś istoty, to uwolniony zostanie ładunek elektryczny, powodujący od 1 do 10 punktów obrażeń. Czarodziej może porazić ofiarę tylko raz - po dotknięciu energia czaru zostaje zużyta. Czar zawsze trafia, chyba że jego rzucanie zostanie czymś zakłócone.

PRZERAŻENIE (ILUZJE/UROJENIA)



Poziom: 1	Czas rzucenia: 1
Zasięg: 10 metrów	Obszar działania: 1 istota
Czas działania: 3 rundy	Rzut Obronny: neguje

Przerażenie pozwala czarodziejowi wyzwolić wrodzone obawy ofiary. Ofiara postrzega czarodzieja jako kogoś przerażającego, kto zbliża się stwarzając zagrożenie. Jeśli ofiara nie wykona udanego rzutu obronnego na czary, odwraca się i ucieka jak najdalej od czarodzieja. Za każde dwa poziomy czarodzieja ofiara ma -1 do rzutu obronnego (maksymalnie -6 na 12 poziomie). Choć czarodziej właściwie nie goni swojej ofiary, jest ona przekonana, że tak się dzieje. Czar ten działa tylko na istoty o Inteligencji wyższej niż 2. Nie działa na nieumarłych.

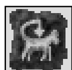
PRZYJACIELE (ZACZAROWANIA/ZAUROCZENIA)



Poziom: 1	Czas rzucania: 1
Zasięg: 0	Obszar działania: rzucający
Czas działania: 1k4 rund + 1 runda/poziom	Rzut obronny: specjalny

Zaklęcie to na pewien czas zwiększa Charyzmę maga o 2k4 punktów. Każdy, kto ujrzy czarodzieja, znajdzie się pod wrażeniem jego osoby i postara się zostać jego przyjacielem oraz pomóc mu w zależności od sytuacji. Biurokraci mogą stać się nadzwyczaj usłużni; strażnicy podadzą wszelakie wiadomości; orki mogą oszczędzić życie maga, zabierając go jako jeńca.

PRZYWOŁANIE CHOWAŃCA (SPROWADZANIE/PRZYWOŁANIE)



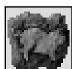
Poziom: 1	Czas rzucania: 1 runda
Zasięg: nie ma	Obszar działania: 1 chowaniec
Czas działania: specjalny	Rzut obronny: brak

Ten czar pozwala czarodziejowi na przywołanie chowańca. Są to zazwyczaj małe istoty, które potrafią przynieść czarodziejowi wiele korzyści. Chowaniec może dla niego coś obserwować, służyć jako strażnik, zwiadowca lub szpieg, a i pogadać z nim można. Czarodziej może mieć tylko jednego chowańca na raz i nie ma wpływu na to, jaką istotę uda mu się wezwać (jeśli w ogóle).
(Uwaga: Zaklęcie to może rzucić jedynie główny bohater gry)

Wezwana istota zawsze jest inteligentniejsza od przeciętnej dla swojej rasy (zazwyczaj o 2, 3 punkty), a jej powiązanie z czarodziejem daje jej długowieczność. Czarodziej ma telepatyczną łączność z chowańcem i może mu wydawać polecenia. Czarodziej uzyskuje połowę Punktów Życia chowańca jako premię do własnych Punktów, ale musi go dobrze traktować. Jeśli chowaniec zginie, czarodziej traci te dodatkowe punkty i otrzymuje tyle samo obrażeń. Ponadto traci NA ZAWSZE 1 punkt Kondycji.

Przykład: Czarodziej ma 12 Punktów Życia i przywołuje chowańca. Wezwany chochlik ma 18 PŻ, więc czarodziej uzyskuje dodatkowe 9. Teraz ma 21 PŻ. Jeśli chowaniec umrze, czarodziej straci dodatkowe PŻ (wracając do 12), 1 punkt kondycji na zawsze (co może spowodować dodatkową utratę PŻ) i otrzymuje 9 obrażeń.

ŚLISKOŚĆ (SPROWADZANIE)



Poziom: 1	Czas rzucania: 1
Zasięg: 10 metrów	Obszar działania: kwadrat o boku 10 metrów
Czas działania: 3 rundy + 1 runda/poziom	Rzut obronny: specjalny

Czar ten pokrywa podłoże śliską i tłustą materią. Każda istota wchodząca na obszar działania czaru lub znajdująca się w tym obszarze musi wykonać rzut obronny przeciw czarom albo poślizgnie się i nie będzie mogła się ruszać. Ci, którym uda się wykonać rzut obronny, do końca rundy wyjdą ze śliskiego obszaru. Ci, którzy w nim pozostaną, będą mogli wykonywać rzut obronny co rundę, aż do chwili wyjścia z tego obszaru.

TARCZA (WYWOŁYWANIE)



Poziom: 1	Czas rzucania: 1
Zasięg: rzucający czar	Obszar działania: rzucający czar
Czas działania: 5 tur	Rzut obronny: brak

Po rzuceniu tego czaru przed rzucającym pojawia się niewidzialna bariera, która zapewnia klasę pancerza 4 przeciw zwykłej broni oraz 2 przeciw pociskom.

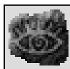
UŚPIENIE (ZACZAROWANIA/ZAUROCZENIA)



Poziom: 1	Czas rzucania: 1
Zasięg: 30 metrów	Obszar działania: specjalny
Czas działania: 5 rund/poziom	Rzut obronny: neguje

Ten czar wprowadza w stan podobny do śpiączki jedno lub więcej stworzeń (poza nieumarłymi i niektórymi innymi stworzeniami odpornymi na jego działanie). Wszystkie istoty, na które ma zadziałać zaklęcie, muszą znajdować się blisko siebie - maksymalnie w odległości 10 metrów. Istoty w obszarze działania muszą wykonać udany rzut obronny z modyfikatorem -3 lub zapadną w sen. Czar nie ma wpływu na potwory z liczbą kostek 4+3 (4 kostki + dodatkowe 3 punkty życia) lub większą. Centrum działania czaru ustala rzucający czar. Wszystkie ataki na istoty pogrążone w magicznym śnie wykonywane są ze znacznymi modyfikatorami.

ZAUROCZENIE (ZACZAROWANIA/ZAUROCZENIA)



Poziom: 1	Czas rzucania: 1
Zasięg: pole widzenia	Obszar działania: 1 osoba
Czas działania: 5 tur	Rzut obronny: neguje

To zaklęcie działa na jedną osobę - tę, na którą zostanie rzucone. Pod pojęciem „osoba" rozumiemy w tym wypadku ludzi, półludzi oraz humanoidy wielkości człowieka lub mniejsze, takie jak skrzaty, driady, krasnoludy, elfy, gnolle, gnomy, gobliny, półelfy, niziołki, półorki, hobgobliny, koboldy, jaszczuroludzie, wodnice, orki, chochliki, leśne duszki, troglodyci itp. Tak więc można zauroczyć wojownika 10 poziomu, ale nie ogra. Ofiarę zaklęcia może uratować rzut obronny przeciw czarom. Jeśli rzut obronny nie powiedzie się, to rzucający czar staje się zaufanym przyjacielem i sprzymierzeńcem ofiary. Rzucający czar może wydawać zauroczonemu rozkazy, a ten będzie je możliwie jak najszybciej wykonywał. Działanie czaru zostanie przerwane, jeśli mag zrani lub spróbuje zranić zauroczoną osobę bądź też wtedy, gdy ktoś rzuci na ofiarę udane *Rozproszenie Magii*. Jeśli jedna osoba znajdzie się naraz pod wpływem dwóch Zauroczeń, to będzie działał czar rzucony ostatnio. Warto pamiętać, że zauroczony pamięta wszystko, co miało miejsce podczas działania zaklęcia. Warto też pamiętać, że zauroczona istota nie może opuścić obszaru, na którym rzucono na nią ten czar.

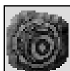
ZBROJA (SPROWADZANIE)



Poziom: 1	Czas rzucania: 1 runda
Zasięg: rzucający czar	Obszar działania: rzucający czar
Czas działania: 9 godzin	Rzut obronny: brak

Czar ten tworzy magiczne pole siłowe, które ma właściwości takie, jak zbroja łuskowa (KP 6). Jej właściwości kumulują się ze *Zręcznością* i w przypadku wojowników/magów także z dodatkowymi punktami uzyskanymi za używanie tarczy. Zaklęcie to nie ogranicza ruchów postaci, na którą zostało rzucone, nie zwiększa obciążenia, ani nie uniemożliwia rzucania czarów. Zaklęcie działa przez 10 tur lub do momentu rozproszenia.

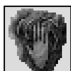
ZMIENNOBARWNA KULA (WYWOŁYWANIE)



Poziom: 1	Czas rzucania: 1
Zasięg: pole widzenia	Obszar działania: 1 istota
Czas działania: specjalny	Rzut obronny: neguje

Po rzuceniu tego zaklęcia w ręku maga pojawia się kula o średnicy 10 cm, która po rzuceniu natychmiast leci w kierunku wybranego celu. Efekt tego zaklęcia zależy od poziomu maga, który je rzucił. Kula z 1 poziomu zadaje 1-4 punktów obrażeń i oślepia ofiarę na 1 rundę. Kula z 2 poziomu powoduje 1-6 punktów obrażeń i wywołuje ból. Kula z 3 poziomu zadaje 1-8 punktów obrażeń i podpala ofiarę. Kula z 4 poziomu zadaje 1-10 punktów obrażeń i oślepia ofiarę na turę. Kula z 5 poziomu zadaje 1-12 punktów obrażeń i ogłusza ofiarę na trzy rundy. Kula z 6 poziomu zadaje 2-16 punktów obrażeń i osłabia ofiarę. Kula z 7 poziomu zadaje 2-16 punktów obrażeń i paraliżuje ofiarę na 2 tury. Udany rzut obronny przeciw czarom neguje wszystkie efekty działania kuli.

ZMRAŻAJĄCY DOTYK (NEKROMANCJA)



Poziom: 1 | Czas rzucania: 1

Zasięg: 0 | Obszar działania: rzucający czar

Czas działania: 1 tura | Rzut obronny: neguje

Rękę maga, który rzucił ten czar, otacza błękitny blask. Wytworzona energia atakuje siły życiowe każdej żyjącej istoty, której czarodziej dotknie, wykonawszy udany rzut na trafienie. Dotknięta istota musi wykonać rzut obronny przeciw czarom lub otrzyma 1-8 punktów obrażeń od mrozu, a jej TraK0 pogorszy się o k2.

ZAKLĘCIA MAGA, POZIOM DRUGI

BŁYSZCZĄCY PYŁ (SPROWADZANIE/PRZYWOŁYWANIE)



Poziom: 2 | Czas rzucenia: 2

Zasięg: 10 metrów | Obszar działania: w promieniu 6 metrów

Czas działania: 4 rundy | Rzut obronny: specjalny

Czar ten tworzy na obszarze działanie chmurę świecących cząsteczek. Istoty w tym obszarze muszą wykonać udany rzut obronny na czary lub zostaną oślepione (-4 do rzutów ataku, obronnych, +4 do KP) na 4 rundy. Ponadto wszystko w obszarze działania zostaje oblepione nieusuwalnym, błyszczącym pyłem. Warto zauważyć, że ujawnia to niewidzialne istoty. Pył znika po 4 rundach.

DOTYK GHULA (NEKROMANCJA)



Poziom: 2 | Czas rzucania: 1

Zasięg: 0 | Obszar działania: rzucający czar

Czas działania: 5 rund | Rzut obronny: neguje

Rękę maga, który rzucił ten czar, otacza zielony blask. Jeżeli uda mu się rzut na atak, dotknięta przez niego istota zostanie na pięć rund sparaliżowana przez negatywną energię, chyba że wykona udany rzut obronny przeciw czarom.

GŁUCHOTA (ILUZJE/UROJENIA)



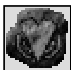
Poziom: 2 | Czas rzucenia: 2

Zasięg: 60 metrów | Obszar działania: 1 istota

Czas działania: specjalny | Rzut Obronny: neguje

Zaklęcie to powoduje, że ofiara staje się całkowicie głucha i nie jest w stanie usłyszeć żadnych dźwięków. Głuche osoby rzucające czary mają 50% ryzyka, że czar im się nie uda. Głuchotę można usunąć używając rozproszenia magii lub leczenia chorób.

GROZA (NEKROMANCJA)



Poziom: 2 | Czas rzucania: 2

Zasięg: 25 metrów | Obszar działania: sześcian o boku 10 metrów

Czas działania: 1 tura | Rzut obronny: neguje

Wszyscy przeciwnicy, którzy znajdą się w obszarze działania tego zaklęcia, muszą wykonać rzut obronny przeciw czarom lub uciekną z przerażenia. Niektóre istoty, w tym wszyscy nieumarli, są odporne na działanie tego czaru.

KWASOWA STRZAŁA MELFA (SPROWADZANIE)



Poziom: 2 | Czas rzucania: 2

Zasięg: pole widzenia | Obszar działania: 1 istota

Czas działania: specjalny | Rzut obronny: specjalny

Czar ten tworzy magiczną strzałę, która nieomylnie pędzi do wybranego celu. Strzała jako taka nie posiada premii do trafienia czy zadawanych ran, zadaje jednak 2k4 obrażeń od kwasu (ewentualny odprysk nie zadaje dodatkowych obrażeń). Na każde trzy poziomy rzucającego czar kwas rani daną istotę przez dodatkową rundę, zadając kolejne 2k4 obrażeń. Tak więc na 3-5 poziomie kwas działa przez dwie rundy, na 6-8 przez trzy itd.

Przydaje się do dobijania trolli, po tym, gdy zabije się je po raz pierwszy. - Volo

LUSTRZANE ODBICIE (ILUZJE/UROJENIA)



Poziom: 2	Czas rzucania: 1
Zasięg: 0	Obszar działania: w promieniu 2 metrów
Czas działania: 3 rundy + runda/poziom	Rzut obronny: brak

Czar ten umożliwia magowi stworzenie 2-8 kopii swojej osoby. Pojawiają się one wokół maga i robią to samo, co on. Ponieważ zaklęcie to zamazuje obraz czarodzieja i przeszkadza w rozpoznaniu go, przeciwnicy nigdy nie są pewni, czy atakują maga, czy iluzję. Jeśli odbicie zostanie trafione - magicznie lub normalnie, w walce wręcz lub pociskiem - znika, ale reszta kopii pozostaje nietknięta do momentu ich zniszczenia. Przy każdym wykonanym ataku istnieje procentowa szansa na trafienie maga.

NIEWIDZIALNOŚĆ (ILUZJE/UROJENIA)



Poziom: 2	Czas rzucania: 2
Zasięg: dotyk	Obszar działania: dotknięta istota
Czas działania: specjalny	Rzut obronny: brak

To zaklęcie powoduje, że wybrana istota znika i staje się niewykrywalna dla normalnego wzroku oraz infrawizji. Oczywiście zaklęcie nie sprawia, że istota ta zostanie magicznie wyciszona, więc można ją wykryć na inne sposoby. Nawet sprzymierzeńcy nie widzą niewidzialnej osoby, ani jej ekwipunku, chyba że normalnie widzą rzeczy niewidzialne lub wykorzystują w tym celu magię. Przedmioty, które taka istota upuści lub odłoży stają się widzialne, a te, które schowa, będą niewidzialne. Czar utrzymuje się przez okres 24 godzin lub do momentu magicznego rozproszenia albo przerwania lub też do chwili, gdy istota pod jego wpływem przemówi lub kogoś zaatakuje. Będąc pod wpływem czaru istota może chodzić i rzucać zaklęcia defensywne, ale po wykonaniu ataku natychmiast staje się widzialna (choć niewidzialność sprawia, że atakuje jako pierwsza).

To doskonałe zaklęcie, gdy rzuci się je na zwiadowcę badającego nieznany obszar (choć niektóre istoty nie dają się nim oszukać).
- Elminster

ODPORNOŚĆ NA STRACH (ODRZUCANIE)



Poziom: 2	Czas rzucania: 1
Zasięg: 9 metrów	Obszar działania: 1 istota
Czas działania: specjalny	Rzut obronny: specjalny

Mag podnosi morale i zwiększa odwagę osoby, na którą rzuci zaklęcie. Kiedy działanie czaru dobiegnie końca, morale wróci do normalnego stanu. Jeśli osoba chroniona zaklęciem zostanie zaatakowana przy pomocy magicznego strachu, zaklęcie to zostanie przerwane.

OTWARCIE (PRZEMIANY)



Poziom: 2	Czas rzucania: 1
Zasięg: pole widzenia	Obszar działania: zamknięte drzwi lub skrzynia
Czas działania: specjalny	Rzut obronny: brak

To zaklęcie otwiera zamknięte lub magicznie zamknięte drzwi. Odblokowuje również sekretne drzwi oraz zamknięte skrzynie czy pudła. Nie podnosi jednak spuszczonych krat czy innych tego typu wrót.

PAJĘCZYNA (WYWOŁYWANIE)



Poziom: 2	Czas rzucania: 2
Zasięg: pole widzenia	Obszar działania: specjalny
Czas działania: 1 tura	Rzut obronny: specjalny

To zaklęcie tworzy masę poplątanych, twardych i lepkich splotów, podobnych do pajęczych sieci, ale o wiele grubszych i wytrzymalszych. Istoty znajdujące się w obszarze działania zaklęcia muszą wykonywać rzut obronny przeciw czarom z modyfikatorem -2, a jeśli im się to nie powiedzie, zostaną unieruchomione. Jeśli rzut się powiedzie, mogą wystąpić dwie sytuacje. Jeśli postać ma dość miejsca na ucieczkę, przyjmuje się, że wyskakuje z obszaru działania zaklęcia. Jeśli brak jest miejsca, pajęczyna jest o połowę słabsza. Pozwala to na powolne wydostanie się z jej obszaru. Kiedy jest się schwytanym w sieci, nie można wykonywać żadnych fizycznych ataków.

PŁOMIENIE AGANNAZARA (WYWOŁYWANIE)



Poziom: 2	Czas rzucania: 3
Zasięg: 20 metrów	Obszar działania: strumień 0,5 m na 20 m
Czas działania: natychmiastowy	Rzut obronny: brak

W chwili rzucenia tego zaklęcia z koniuszków palców maga wystrzeliwuje strumień płomieni, który leci w kierunku wybranej ofiary. Każdy znajdujący się na drodze strumienia otrzymuje 3-18 obrażeń. Przed zaklęciem nie chroni żaden rzut obronny, choć pewne zdolności (jak odporność na ogień) mogą zmniejszyć lub nawet całkowicie wyeliminować obrażenia.

POZNANIE CHARAKTERU (POZNANIE)



Poziom: 2 | Czas rzucania: 1 runda
Zasięg: 10 metrów | Obszar działania: 1 istota
Czas działania: natychmiastowy | Rzut obronny: neguje

Czar ten pozwala magowi dokładnie odczytać aurę istoty. Aby rzucić to zaklęcie, czarodziej musi stać w miejscu i koncentrować się przez całą rundę. Jeśli istota wykona rzut obronny przeciw czarom, to mag niczego się nie dowie. Niektóre magiczne urządzenia negują działanie tego zaklęcia. Podczas działania czaru zła istota będzie świecić na czerwono, neutralna na błękitno, a dobra na zielono.

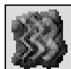
PROMIEŃ OSŁABIENIA (ZAKLĘCIA/ZAUROCZENIA)



Poziom: 2 | Czas rzucania: 2
Zasięg: pole widzenia | Obszar działania: 1 istota
Czas działania: 1 runda/poziom | Rzut obronny: neguje

Używając Promienia osłabienia, czarodziej zmniejsza Siłę przeciwnika, a tym samym pogarsza jego możliwości bojowe. Siła ofiary zmniejsza się do 5 na czas działania tego czaru, chyba że uda jej się rzut obronny. Czar ten nie wpływa na premie bojowe pochodzące od przedmiotów magicznych. Przedmioty zwiększające siłę działają normalnie. Jednakże ofiara otrzymuje wszystkie negatywne modyfikatory za Siłę 5, takie jak modyfikator ataku i obrażeń. Obniża się też jej dopuszczalny udźwig.

ROZMYCIE (ILUZJE/UROJENIA)



Poziom: 2 | Czas rzucania: 2
Zasięg: rzucający czar | Obszar działania: rzucający czar
Czas działania: 4 rundy + 2/poziom | Rzut obronny: brak

Kontury postaci maga, który rzucił to zaklęcie stają się zamazane, ruchome i chwiejne. Zniekształcenia te sprawiają, iż wszystkie ataki na maga (z dystansu i bezpośrednie) są wykonywane z modyfikatorem -3. Mag zyskuje również modyfikator +1 do wszystkich rzutów obronnych.

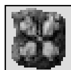
SŁOWO MOCY: UŚPIENIE (ZAKLĘCIA/ZAUROCZENIA)



Poziom: 2 | Czas rzucania: 1
Zasięg: 30 metrów | Obszar działania: 1 istota
Czas działania: 5 rund | Rzut obronny: brak

Przy użyciu tego czaru, czarodziej wywołuje u jednej, wybranej ofiary stan głębokiego uśpienia. Słowo mocy nie działa na nieumarłych i niektóre inne istoty. Ofiara nie może odeprzeć tego czaru. Magicznie uśpionych przeciwników można znacznie łatwiej zaatakować. Sen trwa 5 rund. Czar ten nie działa na istoty, które mają więcej niż 20 punktów życia.

SZCZĘŚCIE (ZACZAROWANIA/ZAUROCZENIA)



Poziom: 2 | Czas rzucania: 2
Zasięg: 10 metrów | Obszar działania: 1 istota
Czas działania: 3 rundy | Rzut obronny: brak

Istota, na którą rzucono to zaklęcie, przez następne trzy rundy ma niesłychane szczęście we wszystkim co robi. Uzyskuje ona modyfikator +1 do rzutów obronnych, szans trafienia przeciwników, zdolności złodziejskich itd.

ŚMIERDZĄCA CHMURA (WYWOŁYWANIE)



Poziom: 2 | Czas rzucania: 2
Zasięg: 10 metrów | Obszar działania: w promieniu 3 metrów
Czas działania: 1 runda/poziom | Rzut obronny: specjalny

Czar ten tworzy kłębiącą się masę oparów wywołujących mdłości. Każda istota, która znajdzie się w chmurze, musi wykonać rzut obronny przeciw truciznom lub dostanie zawrotów głowy i zemdleje na okres 1k4 + 1 rund. Istoty, którym powiedzie się rzut obronny, mogą opuścić chmurę bez żadnych efektów, ale te, które w niej pozostaną, muszą wykonywać rzut obronny w każdej rundzie. Zatrucie można spowolnić lub zneutralizować, stosując odpowiednią magię.

Przydaje się do unieruchomienia grupy przeciwników, ale uważaj, żeby twoi towarzysze sami nie weszli w chmurę! - Volo

UGŁOSOWIENIE (PRZEMIANY)



Poziom: 2 | Czas rzucania: 2
Zasięg: dotyk | Obszar działania: rzucający czar
Czas działania: 1 tura | Rzut obronny: brak

Istota, będąca pod wpływem tego zaklęcia, może rzucać czary wymagające komponentów słownych nie wydając żadnych dźwięków - pod warunkiem, że cały proces rzucania zamknie się w czasie działania Ugłosowienia. Dzięki temu zaklęciu eliminuje się jedynie komponenty werbalne. Czar nie wpływa na inne dźwięki czy mowę. Zaklęcie jest niezwykle przydatne, gdy ktoś został magicznie uciszony.

WYKRYCIE NIEWIDZIALNEGO (POZNANIE)



Poziom: 2 | Czas rzucania: 2
Zasięg: 0 | Obszar działania: 20 metrów
Czas działania: natychmiastowy | Rzut obronny: brak

Po rzuceniu tego czaru mag może dokładnie zobaczyć wszystkie przedmioty lub istoty, które okryte są niewidzialnością, a także wszelkie istoty astralne, eteryczne lub zamknięte w czasie. Dodatkowo zaklęcie ujawnia wszelkie istoty ukryte w polu widzenia (np. kryjących się w cieniu złodziei). Nie ujawnia metody ukrycia lub niewidzialności, za wyjątkiem podróżników astralnych (gdzie widać srebrną więź). Czar nie odkrywa iluzji i nie pozwala patrzeć przez obiekty stałe. Uwaga: jeśli jakaś niewidzialna istota wejdzie w obszar działania czaru już po jego rzuceniu, to nie będzie on miał na nią wpływu.

WZMOCNIENIE SIŁY (PRZEMIANY)



Poziom: 2 | Czas rzucania: 1 tura
Zasięg: dotyk | Obszar działania: 1 istota
Czas działania: 1 tura/poziom | Rzut obronny: brak

Ten czar zwiększa Siłę postaci do poziomu 18/50. Postać otrzymuje również wszelkie premie wynikające z tak wysokiej siły. Jeśli Siła postaci jest większa niż 18/50, to zaklęcie obniży ją do tego właśnie poziomu.

ZAKLĘCIA MAGA, POZIOM TRZECI

BŁYSKAWICA (WYWOŁYWANIE)



Poziom: 3 | Czas rzucania: 3
Zasięg: 40 metrów + 10 metrów/poziom | Obszar działania: specjalny
Czas działania: natychmiastowy | Rzut obronny: 1/2

Za pomocą tego czaru mag uwalnia potężne wyładowanie energii elektrycznej, która zadaje wszystkim istotom w obszarze działania 1k6 punktów obrażeń na poziom (maksymalnie 10k6). Udany rzut obronny przeciw czarom zmniejsza obrażenia o połowę (zaokrąglając w dół). Jeżeli błyskawica uderzy w ścianę, odbije się od niej i będzie pędzić dalej, dopóki nie osiągnie pełni swej długości - kilkakrotnie trafiając tego samego wroga albo maga lub jego sprzymierzeńców.

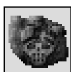
DUCHOWY PANCERZ (SPROWADZANIE/PRZYWOŁYWANIE)



Poziom: 3 | Czas rzucania: 1
Zasięg: dotyk | Obszar działania: 1 istota
Czas działania: 5 tur | Rzut obronny: brak

Czar ten pozwala rzucającemu na stworzenie magicznego pola siłowego, które działa jakby było zbroją płytową (KP 2). Czar kumuluje się ze *Zręcznością*, a w przypadku wojowników/magów także z premiami wynikającymi z używania tarczy. Czar ten nie ogranicza zdolności poruszania się, nie zwiększa obciążenia i pozwala rzucać zaklęcia. Działa przez 1 rundę na poziom rzucającego lub do momentu rozproszenia.

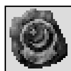
EKSPLODUJĄCA CZASZKA (NEKROMANCJA)



Poziom: 3 | Czas rzucania: 3
Zasięg: 20 metrów | Obszar działania: w promieniu 10 metrów
Czas działania: od chwili wyzwolenia | Rzut obronny: brak

Mag rzuca czaszkę na wybrany obszar. Czaszka unosi się tam do czasu, aż jakaś istota zbliży się do niej na odległość 7 metrów. W tym momencie eksploduje, raniąc wszystkich w promieniu 10 metrów. Zadane obrażenia to 1-6 punktów życia na poziom czarodzieja. Podczas rzucania tego czaru dobrze jest oddalić się od drużyny, żeby czaszka nie została uaktywniona przez przypadek.

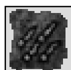
JASNOWIDZENIE (POZNANIE)



Poziom: 3 | Czas rzucania: 3
Zasięg: specjalny | Obszar działania: specjalny
Czas działania: natychmiastowy | Rzut obronny: brak

Zaklęcie to pozwala czarodziejowi na ujrzenie w myślach granic obszaru, w którym się znajduje. Czar nie działa wewnątrz pomieszczeń.

MINIATUROWE METEORY MELFA (WYWOŁANIA, PRZEMIANY)



Poziom: 3 | Czas rzucenia: 3
Zasięg: 70 metrów | Obszar działania: 1 meteor na cel
Czas działania: specjalny | Rzut Obronny: brak

Czar ten pozwala czarodziejowi stworzyć małe kule ognia (jedną na poziom doświadczenia). Każda z nich po uderzeniu wybucha płomieniami o promieniu 30 centymetrów, zadając 1k4 obrażeń. Może także zapalić łatwopalne materiały (nawet twarde drewno). Meteory traktuje się jak pociski, czarodziej rzuca nimi z premią +5 do trafienia i bez minusów za zasięg. Każdy meteor zadaje +3 obrażeń i dodatkowe +3 od ognia. Czarodziej może rzucić do pięciu pocisków na rundę.

MNIEJSZE ODCHYLENIE CZARU (ODRZUCANIE)



Poziom: 3 | Czas rzucania: 3
Zasięg: 0 | Obszar działania: rzucający czar
Czas działania: 3 rundy/poziom | Rzut obronny: brak

Czar ten jest podobny do zaklęcia 6 poziomu, *Odchylenie czaru*, które sprawia, że czary rzucone na maga są wchłaniane i absorbowane. Dotyczy to czarów, których sumujące się poziomy wynoszą 4, w tym czarów rzucanych za pomocą zwojów i wrodzonych zdolności paramagicznych, ale nie dotyczy następujących przypadków: gdy obszar działania czaru nie jest skupiony na magu oraz gdy obszar działania jest nieruchomy (np. *Zabójcza chmura* lub *Śmierdząca chmura).* Jeśli czar rzucony jest bezpośrednio na maga, zostanie on wchłonięty. *Odchylenie czaru* działa tylko na zaklęcia do maksymalnie 4 poziomu, ale jeśli próbuje absorbować zaklęcie z wyższego poziomu, zaklęcie to się nie uda, a Odchylenie czaru zostanie anulowane. Przykładowo, jeśli pozostał tylko 1 poziom, a na czarodzieja zostaje rzucone zaklęcie 3 poziomu - NIE zostanie ono wchłonięte, ale anuluje działanie *Odchylenia czaru.*

NIEWIDZIALNOŚĆ - PROMIEŃ 3 METRY (ILUZJE/UROJENIA)



Poziom: 3 | Czas rzucania: 1 runda
Zasięg: 0 | Obszar działania: w promieniu 3 metrów
Czas działania: specjalny | Rzut obronny: brak

Ten czar powoduje, że wszystkie istoty w promieniu 3 metrów od rzucającego znikają z pola widzenia i stają się niewykrywalne dla normalnego wzroku oraz infrawizji. Oczywiście zaklęcie nie sprawia, że istota ta zostanie magicznie wyciszona, więc można ją wykryć na inne sposoby. Nawet sprzymierzeńcy nie widzą niewidzialnej osoby, ani jej ekwipunku, chyba że normalnie widzą rzeczy niewidzialne lub wykorzystują w tym celu magię. Przedmioty, które taka istota upuści lub odłoży stają się widzialne, a te, które schowa, będą niewidzialne. Czar utrzymuje się przez okres 24 godzin lub do momentu magicznego rozproszenia albo przerwania lub też do chwili, gdy istota pod jego wpływem przemówi lub kogoś zaatakuje. Zaczarowana istota może chodzić i rzucać zaklęcia defensywne, ale po wykonaniu ataku natychmiast staje się widzialna (choć niewidzialność sprawia, że atakuje jako pierwsza).

NIEWYKRYWALNOŚĆ (ODRZUCANIE)



Poziom: 3 | Czas rzucania: 3
Zasięg: dotyk | Obszar działania: 1 istota
Czas działania: 20 tur | Rzut obronny: brak

Rzucając to zaklęcie mag sprawia, że dotknięty przez niego obiekt (istota lub przedmiot) staje się niemożliwy do wykrycia przez czary poznawcze, takie jak *Jasnosłyszenie*, *Jasnowidzenie*, *Zlokalizowanie przedmiotu, ESP* albo czary detekcyjne. Czar ten zapobiega także wykryciu poprzez działanie kryształowych kul czy medalionów ESP. Nie wpływa na działanie zaklęcia *Poznanie charakteru.*

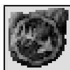
OCHRONA PRZED OGNIEM (ODRZUCANIE)



Poziom: 3	Czas rzucania: 3
Zasięg: dotyk	Obszar działania: dotknięta istota
Czas działania: 1 tura/poziom	Rzut obronny: brak

Efekt działania tego czaru zależy od osoby, na którą został rzucony - inaczej działa na czarodzieja, który go rzucił, a inaczej na inną osobę. Jednakże w obu wypadkach działa nie dłużej niż przez 1 turę na poziom czarodzieja. Czar ten zapewnia całkowitą ochronę przed zwykłym ogniem (pochodniami, ogniskami, płonącym olejem itp.) oraz częściową przed ogniem magicznym, takim jak zionięcie ognistego smoka, piekielnego ogara, czarami w rodzaju *Płonących dłoni, Kuli ognistych, Burz ogniowych, Rojów meteorów* itp. W przypadku takiego magicznego ognia czar ten absorbuje 80% otrzymanych obrażeń.

OCHRONA PRZED POCISKAMI (ODRZUCANIE)



Poziom: 3	Czas rzucania: 3
Zasięg: dotyk	Obszar działania: 1 istota
Czas działania: 5 tur	Rzut obronny: brak

Dzięki temu czarowi mag zapewnia całkowitą odporność na miotane i wystrzeliwane zwykłe pociski, takie jak strzały, topory, bełty, oszczepy, małe kamienie czy włócznie. Uwaga: zaklęcie nie chroni przed atakami magicznymi takimi jak *Ogniste kule, Błyskawice* czy *Magiczne pociski.*

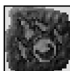
OCHRONA PRZED ZIMNEM (ODRZUCANIE)



Poziom: 3	Czas rzucania: 3
Zasięg: dotyk	Obszar działania: dotknięta istota
Czas działania: 1 tura/poziom	Rzut obronny: brak

Efekt działania tego czaru zależy od osoby, na którą został rzucony - inaczej działa na czarodzieja, który go rzucił, a inaczej na inną osobę. Jednakże w obu wypadkach działa nie dłużej niż przez 1 turę na poziom czarodzieja. Czar ten zapewnia całkowitą ochronę przed zwykłym zimnem oraz częściową przed zimnem magicznym, takim jak zionięcie lodowego smoka czy czary w rodzaju *Stożka zimna*, *Różdżki mrozu* itp. W wypadku magicznego zimna czar ten zmniejsza otrzymane obrażenia o połowę.

OGNISTA KULA (WYWOŁYWANIE)



Poziom: 3	Czas rzucania: 3
Zasięg: pole widzenia	Obszar działania: w promieniu 10 metrów
Czas działania: natychmiastowy	Rzut obronny: 1/2

Ognista kula to eksplodująca masa płomieni, która po detonacji zadaje obrażenia proporcjonalne do poziomu rzucającego nią czarodzieja: 1k6 obrażeń za każdy poziom doświadczenia (aż do maksymalnie 10k6). Rzucając ten czar, mag kieruje swój palec w daną stronę i określa miejsce (odległość i wysokość), w którym kula ma wybuchnąć. Z jego palca wylatuje płomienna smuga, która - jeśli nie uderzy w materialne ciało lub twardą barierę uniemożliwiającą dotarcie do celu - rozwija się w kulę płomieni (wcześniejsze uderzenie powoduje wybuch). Istoty, którym uda się wykonać rzut obronny uskakują, padają na ziemię lub przetaczają się, otrzymując tylko połowę obrażeń.

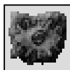
OGNISTA STRZAŁA (SPROWADZANIE/PRZYWOŁYWANIE)



Poziom: 3	Czas rzucania: 3
Zasięg: pole widzenia	Obszar działania: specjalny
Czas działania: 1 runda	Rzut obronny: brak

Czar ten pozwala rzucającemu na stworzenie ognistych strzał, którymi ciska w swoich przeciwników. Każdy pocisk zadaje 1k6 punktów obrażeń kłutych oraz 4k6 punktów obrażeń od ognia. Jeśli istocie uda się wykonać rzut obronny przeciw magii, to otrzymuje ona tylko połowę obrażeń od ognia. Rzucający czar uzyskuje jeden pocisk na każde pięć poziomów (dwa na poziomie 10, trzy na 15 itd.).

OKROPNE ZAUROCZENIE (ZACZAROWANIA/ZAUROCZENIA)



Poziom: 3	Czas rzucania: 3
Zasięg: 20 metrów	Obszar działania: 1 istota
Czas działania: 10 rund	Rzut obronny: neguje

Czar ten działa podobnie do *Zauroczenia* z tą różnicą, że ofiara wpada w szał bojowy i broni swego pana (rzucającego czar), walcząc nawet ze swymi dotychczasowymi sprzymierzeńcami. Czar ma takie same ograniczenia, jak *Zauroczenie.*

PRZYSPIESZENIE RUCHÓW (PRZEMIANY)



Poziom: 3	Czas rzucania: 3
Zasięg: pole widzenia	Obszar działania: w promieniu 6 metrów
Czas działania: 3 rundy + 1 runda/poziom	Rzut obronny: brak

Każda istota przyjazna magowi, która znajdzie się pod wpływem tego zaklęcia, porusza się dwa razy szybciej i otrzymuje premię +2 do inicjatywy. Dodatkowo, co rundę może wykonać jeden atak więcej. Tak więc istota o ruchu 6 i jednym ataku będzie się poruszać z szybkością 12 i atakować dwa razy na rundę. Czar nie ma wpływu na szybkość rzucania i działania czarów. Wszystkie istoty pod jego wpływem muszą znajdować się w oznaczonym obszarze działania. Zaklęcie neguje działanie czaru *Spowolnienie.* Dodatkowo, z powodu energii zużywanej w czasie trwania zaklęcia, istoty mu poddane stają się zmęczone. Efekty działania czaru nie kumulują się ze sobą ani z innymi, podobnymi czarami.

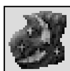
PRZYWOŁANIE POTWORA I (SPROWADZANIE/PRZYWOŁYWANIE)



Poziom: 3	Czas rzucania: 4
Zasięg: 40 metrów	Obszar działania: specjalny
Czas działania: 2 rundy + 1 runda/poziom	Rzut obronny: brak

Po rundzie od rzucenia czaru, mag przywołuje potwory o liczbie kostek wynoszącej w sumie 8. Pojawiają się one w obszarze działania czaru i atakują przeciwników rzucającego czar do chwili zakończenia zaklęcia lub do momentu, gdy zostaną zabite. Stworzenia te nie muszą testować swego morale i znikają po śmierci. Jeśli w pobliżu nie ma żadnego przeciwnika, przyzwane potwory mogą wykonywać inne polecenia maga.

ROZPROSZENIE MAGII (ODRZUCANIE)



Poziom: 3	Czas rzucania: 5
Zasięg: pole widzenia	Obszar działania: sześcian o boku 10 metrów
Czas działania: natychmiastowy	Rzut obronny: brak

Rozproszenie magii usuwa magiczne efekty z każdego, kto znajduje się w zasięgu jego działania. Dotyczy to skutków działania czarów, eliksirów i przedmiotów magicznych. Czar nie ma wpływu na same magiczne przedmioty. Szansa udanego rozproszenia magii zależy od poziomu czarodzieja. Bazowo szansa ta wynosi 50%. Jeśli rzucający ma wyższy poziom niż twórca rozpraszanego zaklęcia, szansa ta wzrasta o 5% na poziom różnicy. Jeśli rzucający ma niższy poziom, szansa ta zmniejsza się o 10% na poziom.

Wyjątkowo użyteczny czar, gdy pragniemy się wyzwolić spod wpływu nieprzyjaznych nam zaklęć. - Elminster

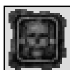
SPOWOLNIENIE RUCHÓW (PRZEMIANY)



Poziom: 3	Czas rzucania: 3
Zasięg: pole widzenia	Obszar działania: sześcian o boku 13 metrów
Czas działania: 1 tura	Rzut obronny: neguje

Ten czar sprawia, że jego ofiary poruszają się i atakują dwa razy wolniej. Neguje on działanie *Przyspieszenia ruchów*, ale nie wpływa w inny sposób na magicznie przyspieszone lub spowolnione istoty. Ofiary tego czaru dostają modyfikatory +4 do klasy pancerza i -4 do ataków. Rzuty obronne przeciwko temu zaklęciu wykonuje się także z modyfikatorem -4.

UNIERUCHOMIENIE NIEUMARŁYCH (NEKROMANCJA)



Poziom: 3	Czas rzucania: 3
Zasięg: pole widzenia	Obszar działania: specjalny
Czas działania: 2 rundy/poziom	Rzut obronny: neguje

Czar ten unieruchamia 1k4 nieumarłe istoty na co najmniej 5 rund. Efekt skupia się wokół wybranej przez czarodzieja ofiary. Pod jego wpływem znajdą się również wrogowie w odległości 1,5 metra od celu. Udany rzut obronny pozwala na uniknięcie jego efektów.

UNIERUCHOMIENIE OSOBY (ZACZAROWANIA/ZAUROCZENIA)



Poziom: 3	Czas rzucania: 3
Zasięg: pole widzenia	Obszar działania: specjalny
Czas działania: 1 tura	Rzut obronny: neguje

Czar ten unieruchamia 1-4 ludzi, półludzi lub humanoidów - którzy tracą możliwość poruszania się na pięć lub więcej rund. Zaklęcie działa na ludzi, nieludzi oraz humanoidy wielkości człowieka lub mniejsze (krasnoludy, elfy, gnolle, gnomy, gobliny, półelfy, niziołki, półorki, hobgobliny, jaszczuroludzie, orki, troglodyci i inne). Tak więc czar ma wpływ na wojownika z 10 poziomu, ale na ogra - nie. Czar wybiera istoty znajdujące się najbliżej celu i unieruchamia je. Jeśli uda im się wykonać udany rzut obronny, zaklęcie nie ma na nie wpływu. Nie można unieruchomić nieumarłych. Istoty unieruchomione nie mogą się poruszać, ani mówić, ale są świadomi wszystkiego, co dzieje się wokół nich i mogą korzystać z umiejętności niewymagających poruszania się i/lub mowy. Czar nie chroni przed ranami, chorobami czy truciznami, które mogą pogarszać stan jego ofiar. Unieruchomione istoty można normalnie zranić.

USUNIĘCIE MAGII (ODRZUCANIE)



Poziom: 3	Czas rzucania: 3
Zasięg: pole widzenia	Obszar działania: sześcian o boku 10 metrów
Czas działania: specjalny	Rzut obronny: specjalny

To bojowa wersja rozproszenia magii, która działa jedynie na przeciwników. Zaklęcie to usuwa magiczne efekty z każdego wroga, który znajduje się w zasięgu jego działania. Dotyczy to skutków działania czarów, eliksirów i przedmiotów magicznych. Czar nie ma wpływu na same magiczne przedmioty. Szansa udanego rozproszenia magii zależy od poziomu czarodzieja. Bazowo szansa ta wynosi 50%.

Jeśli rzucający ma wyższy poziom niż twórca rozpraszanego zaklęcia, szansa ta wzrasta o 5% na poziom różnicy. Jeśli rzucający ma niższy poziom, szansa ta zmniejsza się o 10% na poziom. Jednak mimo różnic poziomów, zawsze istnieje co najmniej 1% szans na sukces lub porażkę. Tak więc, jeśli rzucający ma 10 poziomów więcej od czaru, który chce rozproszyć, istnieje 1% ryzyka, że mu się to nie powiedzie. Podobnie, jeśli ma 4 poziomy mniej od czaru, który chce rozproszyć, ma tylko 10% szans na powodzenie. Zaklęcie to jest właściwie bezużyteczne, jeśli cel ma więcej niż 5 poziomów od rzucającego.

Uwaga: choć zaklęcie to rozproszy działanie czarów takich jak Śliskość, Pajęczyna, Śmierdząca chmura, itp. na poszczególnych istotach, to nie spowoduje rozproszenia tych zaklęć na całym obszarze działania.

Uwaga: zaklęcie to działa JEDYNIE NA WROGÓW.

WAMPIRYCZNE DOTKNIĘCIE (NEKROMANCJA)



Poziom: 3	Czas rzucania: 3
Zasięg: dotyk	Obszar działania: dotknięta istota
Czas działania: natychmiastowy	Rzut obronny: brak

Aby zaklęcie zadziałało, czarodziej musi dotknąć przeciwnika, który traci 1-6 punktów życia na każde dwa poziomy maga, aż do maksimum 6-36 na poziomie 12. Utracone przez ofiarę punkty życia są dodawane do punktów życia rzucającego czar. To tymczasowe zwiększenie żywotności trwa przez 5 godzin.

WYKRYCIE ILUZJI (POZNANIE)



Poziom: 3	Czas rzucania: 3
Zasięg: 0	Obszar działania: w promieniu 6 metrów
Czas działania: natychmiastowy	Rzut obronny: brak

Kiedy zaklęcie to zostanie rzucone w miejscu wskazanym przez czarującego, zlikwiduje na tym obszarze działanie wszystkich czarów iluzji/urojenia do 3-ego poziomu włącznie, czyli czarów takich jak: *Odbity obraz, Niewidzialność, Lustrzane odbicie* oraz *Niewykrywalność.* Warto zauważyć, że rzucający może określić, kto ma znaleźć się pod wpływem zaklęcia. Dlatego zadziała ono tylko przeciw istotom, które nie są w drużynie czarodzieja. Obszar działania czaru rozciąga się w promieniu około 7 metrów wokół celu. Odporność celu na magię nie liczy się w przypadku tego czaru.

ZBICIE CZARU (ODRZUCANIE)



Poziom: 3	Czas rzucania: 3
Zasięg: pole widzenia	Obszar oddziaływania: 1 istota
Czas działania: natychmiastowy	Rzut obronny: brak

Z chwilą, kiedy czar ten zaczyna oddziaływać na jakąś istotę, likwiduje działanie wszelkich zaklęć ochronnych do 5-ego poziomu włącznie. Zaklęcia, które należą do tej kategorii, to: *Mniejsze odchylenie czaru, Klosz niewrażliwości mniejszej, Niepodatność na czary* oraz *Mniejsze odbicie czaru.* Odporność celu na magię nie liczy się w przypadku tego zaklęcia.

ZAKLĘCIA MAGA, POZIOM CZWARTY

CZARODZIEJSKIE OKO (PRZEMIANY)

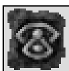


Poziom: 4 | Czas rzucenia: 1 runda
Zasięg: 0 | Obszar działania: specjalny
Czas działania: 1 runda | Rzut Obronny: brak

Poprzez rzucenie tego czaru czarodziej tworzy niewidzialny organ zmysłu, który przesyła mu obraz. Czarodziejskie oko widzi w normalny sposób na odległość do 20 metrów w jasno oświetlonym terenie. Jest materialne i można je wykryć (na przykład poprzez użycie czarów wykrycia niewidzialności). Oko nie może przenikać przez fizyczne bariery.

Nie można wzmacniać zdolności oka poprzez inne czary lub przedmioty. Czarodziej, który rzucił ten czar jest podatny na wszelkie ataki wzrokowe, którym poddanie zostanie oko. Udane rzucenie rozproszenia magii przerywa działanie tego czaru.

DALEKOWZROCZNOŚĆ



Poziom: 4 | Czas rzucania: 4
Zasięg: specjalny | Obszar działania: specjalny
Czas działania: 3 rundy + 1 runda/poziom | Rzut obronny: brak

Po rzuceniu zaklęcia czarodziej może obejrzeć mapę niezbadanego obszaru. Po prostu kliknij fragment mapy, który chcesz zobaczyć. Przez czas działania czaru czarodziej może obserwować ten obszar, potwory i fortyfikacje.

EMOCJE (ZACZAROWANIA/ZAUROCZENIA)



Poziom: 4 | Czas rzucania: 4
Zasięg: pole widzenia | Obszar działania: sześcian o boku 20 metrów
Czas działania: 2 rundy + 1 runda/poziom | Rzut obronny: specjalny

Po rzuceniu tego zaklęcia mag może wpływać na stany emocjonalne otaczających go istot. Czar ten wywołuje uczucie beznadziejności u wrogów w polu widzenia maga. Jeśli rzut obronny się nie powiedzie, ofiary zaklęcia położą się na ziemi i przestaną cokolwiek robić. Podobno czasami mówią: „Położę się tu i umrę", albo „Mam dość, wracam do domu". Efekt ten trwa do zakończenia działania czaru, kiedy wszystko wraca do normalności. Zaklęcie to ma również dodatkowe działanie - dodaje odwagi magowi. Usuwa wszelkie efekty paniki i przywraca morale, a także nie pozwala, by uczucia te ponownie wkradły się do psychiki czarodzieja. Nie ma na to rzutu obronnego i trwa do zakończenia działania zaklęcia. Efekt ten może jednak być ograniczony przez odporność na magię i temu podobne właściwości.

ETERALNY PANCERZ (NEKROMANCJA)



Poziom: 4 | Czas rzucania: 3
Zasięg: dotyk | Obszar działania: 1 istota
Czas działania: 10 tur | Rzut obronny: brak

To zaklęcie jest bardzo podobne do czaru *Duchowy pancerz* - również tworzy wokół rzucającego namacalne pole siłowe. Jednak czar ten czerpie moc, potrzebną do stworzenia takiej bariery, bezpośrednio z sił witalnych rzucającego. Utworzony pancerz nie ma ciężaru i w żaden sposób nie wpływa na zdolność ruchu lub na rzucanie czarów.

Pancerz eteralny nie kumuluje się z żadną inną zbroją, pozwala jednak na korzystanie z premii wynikającej ze *Zręczności* oraz na noszenie magicznych pierścieni oraz tarczy. Podczas działania czaru Klasa Pancerza osoby, na którą to zaklęcie zostało rzucone wynosi 1, tak jakby nosiła ona zbroję płytową. W związku z magiczną naturą pancerza, osoba ta otrzymuje również modyfikator +3 do rzutów obronnych przeciw wszystkim atakom magicznym. Istnieje jednak pewne niebezpieczeństwo - gdy działanie czaru dobiega końca, siły witalne, które posłużyły do stworzenia pancerza, zadają 2k4 punktów obrażeń osobie, na którą czar został rzucony, chyba że zdoła ona wykonać rzut obronny przeciw czarom.

KAMIENNA SKÓRA (PRZEMIANY)



Poziom: 4 | Czas rzucenia: 1
Zasięg: 0 | Obszar działania: rzucający czar
Czas działania: 12 godzin | Rzut obronny: brak

Kiedy czarodziej rzuci na siebie ten potężny czar, z ziemi uniesie się kamienna skóra, która go okryje. Skóra ta jest oczywiście magiczna i w żaden sposób nie przeszkadza czarodziejowi. W efekcie czarodziej jest chroniony przed atakami wręcz i pociskami. Za każde dwa poziomy czarodzieja uzyskuje się jedną skórę. Na przykład na 10 poziomie czarodziej będzie miał 5 kamiennych skór. Każda skóra chroni przed jednym atakiem, więc czarodziej 10 poziomu będzie chroniony przed pięcioma atakami, ale szósty zrani go normalnie. Skóry będą osłaniać czarodzieja dopóki nie zniszczą ich ataki, nie zostaną rozproszone albo nie minie czas działania czaru. Należy jednak pamiętać, że czar ten nie chroni przed atakami w rodzaju *Ognistej Kuli,* ale chroni przed magicznymi atakami fizycznymi, takimi jak magiczne pociski.

KLOSZ NIEWRAŻLIWOŚCI MNIEJSZEJ (ODRZUCANIE)



Poziom: 4 | Czas rzucania: 4
Zasięg: rzucający czar | Obszar działania: rzucający czar
Czas działania: 1 tura | Rzut obronny: brak

Czar ten tworzy wokół rzucającego nieruchomą, lekko migoczącą, magiczną kulę, która chroni go przed czarami penetrującymi pierwszego, drugiego i trzeciego poziomu (tzn. obszar działania tego typu czarów nie obejmuje obszaru działania klosza niewrażliwości). Dotyczy to także zdolności wrodzonych i efektów działania artefaktów. Będąc pod wpływem działania klosza, mag może rzucać zaklęcia bez żadnych modyfikatorów ujemnych. Klosz nie chroni przed zaklęciami poziomu 4 i wyższymi. Klosz może zostać zniszczony czarem *Rozproszenie magii.*

LODOWA NAWAŁNICA (WYWOŁYWANIE)



Poziom: 4 | Czas rzucania: 4
Zasięg: pole widzenia | Obszar działania: w promieniu 10 metrów
Czas działania: 4 rundy | Rzut obronny: brak

Ten czar przywołuje grad, który zadaje 2k8 obrażeń od chłodu wszystkim istotom znajdującym się na obszarze o średnicy 13 metrów.

MNIEJSZY SEKWENCER (INWOKACJE/WYWOŁANIA)



Poziom: 4 | Czas rzucania: 1 runda
Zasięg: 0 | Obszar działania: specjalny
Czas działania: stały | Rzut obronny: brak

Czar ten pozwala magowi przechowywać inne zaklęcia i uaktywniać je ikoną zdolności specjalnych. Po wybraniu czarów mag tworzy zdolność specjalną, która powoduje jednoczesne wyzwolenie wszystkich zaklęć. Zdolność ta, zwana sekwencerem, może być wykorzystana do przechowywania dwóch czarów, maksymalnie 2 poziomu. Mag może posiadać tylko jeden sekwencer na raz i nie może go przekazać innym postaciom. Po użyciu sekwencera jego ikona znika.

Dzięki temu zaklęciu mag staje się znacznie potężniejszy i groźniejszy. - Volo

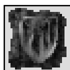
NIENARUSZALNA SFERA OTILUKE'A (PRZEMIANY)



Poziom: 4 | Czas rzucania: 1
Zasięg: 0 | Obszar działania: 1 istota
Czas działania: 1 runda/poziom | Rzut obronny: neguje

Jeżeli istota będąca celem tego zaklęcia nie zdoła wykonać udanego rzutu obronnego przeciw magii, to otacza ją i więzi w swoim wnętrzu lśniąca kula magicznej energii. Jest ona odporna na wszelkie próby uszkodzenia, oprócz czaru *Rozproszenie magii.* Tak więc istota wewnątrz kuli jest całkowicie bezpieczna od wszelkich ataków, ale jednocześnie nie może w żaden sposób wpływać na świat zewnętrzny.

OGNISTA TARCZA (BŁĘKITNA) (WYWOŁYWANIE/PRZEMIANY)



Poziom: 4 | Czas rzucania: 4
Zasięg: 0 | Obszar działania: rzucający
Czas działania: 3 rundy + 1 runda/poziom | Rzut obronny: brak

Błękitna tarcza ognista chroni przed obrażeniami otaczając maga tarczą lodowych płomieni. Nie tylko daje ona 50% odporności na zimno, ale też chroni przed atakami w walce wręcz. Przeciwnik, który będąc w tym obszarze zada czarodziejowi cios lub rzuci na niego zaklęcie, otrzyma 1k8 + obrażeń od zimna.

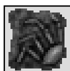
OGNISTA TARCZA (CZERWONA) (WYWOŁYWANIE/PRZEMIANY)



Poziom: 4 | Czas rzucania: 4
Zasięg: 0 | Obszar działania: rzucający
Czas działania: 3 rundy + 1 runda/poziom | Rzut obronny: brak

Czerwona tarcza ognista chroni przed obrażeniami otaczając maga tarczą płomieni. Nie tylko daje ona 50% odporności na ogień, ale też chroni przed atakami w walce wręcz. Przeciwnik, który będąc w tym obszarze zada czarodziejowi cios lub rzuci na niego zaklęcie, otrzyma 1k8 + obrażeń od ognia.

PAJĘCZY POMIOT (SPROWADZANIE/PRZYWOŁANIE)



Poziom: 4	Czas rzucania: 6
Zasięg: 40 metrów	Obszar działania: specjalny
Czas działania: 6 rund + 1 runda/poziom	Rzut obronny: brak

Rzucając ten czar mag musi wyrzucić w górę kilka pajęczych jaj (które stanowią materialny składnik) i jednocześnie wypowiedzieć końcową komendę. W rezultacie jaja zmieniają się w dorosłe pająki, które pozostają pod telepatyczną kontrolą maga. Typ pojawiających się pająków zależy od poziomu maga rzucającego czar.

7-my: olbrzymi pająk
9-ty: pająk przenikający
12-ty: pająk miecznik

Po rzuceniu czaru istnieje 20% szans, że zamiast jednego pająka pojawią się dwa pająki odpowiedniego typu. Pająki te pozostają pod kontrolą maga, aż nie znikną w wyniku działania czaru rozproszenie magii, wygaśnięcia czaru lub ich śmierci.

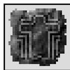
POLE TELEPORTACYJNE (PRZEMIANY)



Poziom: 4	Czas rzucania: 4
Zasięg: pole widzenia	Obszar działania: w promieniu 10 metrów
Czas działania: 1 tura	Rzut obronny: neguje

Za pomocą tego zaklęcia czarodziej wywołuje efekt teleportacji w swoim polu widzenia. W czasie trwania czaru wszystkie istoty na tym obszarze są w losowy sposób teleportowane. Najlepiej wykorzystywać to zaklęcie przeciwko większej ilości wrogów, aby ich w ten sposób zdeprymować, a samemu skoncentrować się na przygotowaniu obrony.

POLIMORFOWANIE INNEGO (PRZEMIANY)



Poziom: 4	Czas rzucania: 4
Zasięg: pole widzenia	Obszar działania: 1 istota
Czas działania: stały	Rzut obronny: neguje

Polimorfowanie innego jest potężnym czarem, który na stałe zmienia cielesną formę poddanej mu istoty. Cechy umysłu nie ulegają zmianie i ofiara nie otrzymuje żadnych specjalnych zdolności, właściwych jej nowej formie. Odpowiedniej zmianie ulegają jednak wszystkie cechy fizyczne. Jest to szczególna odmiana tego czaru, która zamienia ofiarę w wiewiórkę, jeżeli nie zostanie wykonany udany rzut obronny przeciw pertryfikacji /polimorfii. Transformacja jest natychmiastowa i trwała, aż do czasu rzucenia na ofiarę udanego *Rozproszenia magii*. Ofierze dostępne są naturalne ataki nowej formy, zaś cały jej ubiór i wyposażenie stapiają się z nowym ciałem.

POLIMORFOWANIE SIEBIE (PRZEMIANY)



Poziom: 4	Czas rzucania: 4
Zasięg: 0	Obszar działania: rzucający czar
Czas działania: 1 tura + 3 rundy/poziom	Rzut obronny: brak

Po rzuceniu tego czaru mag może przybrać formę innej istoty. Rzucający może poruszać się w sposób naturalny dla nowej formy i oddychać tak, jak ona. Czar nie przekazuje jednak innych zdolności nowej formy, takich jak specjalne ataki i magia, nie grozi również magowi zmianą osobowości i zdolności umysłowych. Po rzuceniu czaru i podczas jego trwania mag może w każdej chwili przybrać dowolną nową postać i zmieniać ją tyle razy, ile sobie życzy. W niektórych przypadkach mag zyskuje możność posługiwania się naturalnymi dla nowej formy sposobami ataku, zaś w innych może posługiwać się bronią. Jego zdolności umysłowe nie ulegają zmianie, odpowiednio zmieniają się jednak jego cechy fizyczne. Mag zyskuje również wszelkie naturalne dla nowej formy sposoby ochrony, takie np. jak odporność na pociski i broń obuchową, którą posiadają szlamy, śluzy i galarety.
Oto formy dostępne po rzuceniu zaklęcia:

1. Gnoll: dzierży magiczną halabardę (+1 obrażeń od ognia i uderza jak zaklęta broń +3)
2. Galareta musztardowa: może spowalniać wrogów (jeśli nie uda im się wykonać rzutu obronnego po trafieniu).
3. Ogr: może zadawać znaczne obrażenia za pomocą pięści
4. Pająk: po trafieniu przeciwnika zatruwa go jadem

Dodatkowo, mag może przybrać postać niedźwiedzia, niedźwiedzia brunatnego lub wilka.

PRZYWOŁANIE POTWORA II (SPROWADZANIE/PRZYWOŁYWANIE)



Poziom: 4	Czas rzucania: 4
Zasięg: 40 metrów	Obszar działania: specjalny
Czas działania: 3 rundy + 1 runda/poziom	Rzut obronny: brak

Zaklęcie to przypomina *Przywołanie potwora I*, z tym że mag przywołuje potwory o liczbie kostek wynoszącej w sumie 12. Pojawiają się one w obszarze działania czaru i atakują przeciwników rzucającego czar do chwili zakończenia zaklęcia lub do momentu, gdy zostaną zabite. Stworzenia te nie muszą testować swego morale i znikają po śmierci. Jeśli w pobliżu nie ma żadnego przeciwnika, przywzwane potwory mogą wykonywać inne polecenia maga.



TAJEMNE SŁOWO (ODRZUCANIE)



Poziom: 4 | Czas rzucania: 4
Zasięg: pole widzenia | Obszar działania: 1 istota
Czas działania: natychmiastowy | Rzut obronny: brak

Czar ten rozprasza u wroga jeden czar ochronny z poziomu 8 lub niższego. Działa na następujące czary: *Mniejsze odbicie czaru, Klosz niewrażliwości mniejszej, Niepodatność na czary, Odchylanie czaru, Odbicie czaru* i *Tarcza przeciw czarom*. Ewentualna magiczna odporność celu nie ma wpływu na ten czar.

Przydaje się do likwidowania magicznej obrony u wrogich magów! - Volo

ULEPSZONA NIEWIDZIALNOŚĆ (ILUZJE/UROJENIA)



Poziom: 4 | Czas rzucania: 4
Zasięg: dotyk | Obszar działania: dotknięta istota
Czas działania: 3 rundy + 1 runda/poziom | Rzut obronny: brak

Zaklęcie to działa podobnie jak czar *Niewidzialność*, ale wskazana postać może atakować i czarować w dalszym ciągu pozostając niewidzialną dla przeciwników. Trzeba jednak zwrócić uwagę na to, że czasem uważny wróg będzie mógł wyczuć obecność takiej postaci, kierując się różnego rodzaju oznakami, takimi jak szum strzały, czy brzęk miecza. Te znaki można zauważyć tylko wtedy, jeśli się ich szuka (to znaczy, kiedy niewidzialna postać w jakiś sposób wyjawiła swoją obecność). Ataki przeciwko osobie, na którą zostało rzucone zaklęcie Ulepszonej niewidzialności są wykonywane z modyfikatorem -4, a jej rzuty obronne z modyfikatorem +4.

WIELKIE OSŁABIENIE (ZACZAROWANIA/ZAUROCZENIA)



Poziom: 4 | Czas rzucania: 4
Zasięg: Pole widzenia | Obszar działania: sześcian o boku 20 metrów
Czas działania: 2 rundy/poziom | Rzut obronny: brak

Czar ten pozwala rzucającemu wpływać negatywnie na wszystkie rzuty obronne jego wrogów. Działa na wszystkie wrogie istoty znajdujące się w zasięgu zaklęcia. Ofiary czaru wykonują swoje wszystkie rzuty obronne z modyfikatorem ujemnym -4.

To bardzo dobry sposób, aby sprawić, że kilka twoich następnych zaklęć będzie wyjątkowo skutecznych. - Elminster

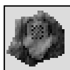
ZAKLĘTA BROŃ (ZACZAROWANIA/ZAUROCZENIA)



Poziom: 4 | Czas rzucania: 4
Zasięg: 0 | Obszar działania: specjalny
Czas działania: 1 dzień | Rzut obronny: brak

Czar ten przywołuje zaklęty oręż (+3) wybrany przez maga. Może to być wekiera, topór, długi lub krótki miecz. Broń istnieje nie dłużej niż 1 dzień.

ZAMĘT (ZACZAROWANIA/ZAUROCZENIA)



Poziom: 4 | Czas rzucania: 4
Zasięg: pole widzenia | Obszar działania: w promieniu 10 metrów
Czas działania: 2 rundy + 1 runda/poziom | Rzut obronny: specjalny

Efektem tego czaru jest niezdecydowanie i niezdolność do podejmowania skutecznych działań, które odczuwają ofiary (jedna lub więcej istot znajdujących się w obszarze działania). Wszystkie istoty znajdujące się w obszarze działania wykonują rzut obronny przeciw czarom zmniejszony o -2. Udany rzut oznacza, że dana istota oparła się zaklęciu.
Zaklęcie działa przez jedną rundę plus rundę na poziom maga, który je rzucił. Istoty, którym nie powiódł się rzut obronny, albo wpadają w szał, albo stoją zszokowane, albo zaczynają chodzić to tu, to tam. Poruszające się istoty oddalają się od maga na największą możliwą odległość w typowy dla siebie sposób (człowiek odejdzie, ryba odpłynie, nietoperz odleci itd.). Zaatakowana ofiara tego zaklęcia uzna agresora za wroga i zachowa się zgodnie ze swoją naturą.

ZARAZA (NEKROMANCJA)



Poziom: 4 | Czas rzucenia: 4
Zasięg: 30 metrów | Obszar działania: 1 istota
Czas działania: trwały | Rzut Obronny: neguje

Ten czar wywołuje poważną chorobę i osłabienie. U zarażonej osoby natychmiast pojawiają się bolesne i uciążliwe objawy: czyraki, plamy, otwarte rany, ropiejące wrzody i tym podobne. Siła, Zręczność i Charyzma zostają obniżone o 2. Ponadto ofiara zostaje spowolniona. Efekty te trwają do czasu rzucenia czaru *Leczenie chorób*.

ZDJĘCIE KLĄTWY (ODRZUCANIE)



Poziom: 4	Czas rzucania: 4
Zasięg: dotyk	Obszar działania: specjalny
Czas działania: stały	Rzut obronny: specjalny

Rzucając ten czar mag może zdjąć klątwę z osoby lub obiektu albo też zlikwidować przekleństwo w postaci nawiedzenia lub obecności złej istoty. Czar ten nie pozwala rozproszyć klątwy z przeklętej tarczy, broni czy zbroi, ale osoba dzierżąca przedmioty tego typu zostaje uwolniona od ich wpływu i może się ich pozbyć. Niektóre z klątw mogą być zbyt silne, aby można je było usunąć za pomocą tego czaru lub też mogą wymagać od maga wyższego poziomu doświadczenia.

ZAKLĘCIA MAGA, POZIOM PIĄTY

ANIMACJA MARTWEGO (NEKROMANCJA)



Poziom: 5	Czas rzucania: 1 runda
Zasięg: 10 metrów	Obszar działania: specjalny
Czas działania: 8 godzin	Rzut obronny: brak

Czar ten tworzy, zwykle z kości i ciał umarłych ludzi, półludzi lub humanoidów, najniższe z nieumarłych potworów: szkielety lub zombie. Muszą one wykonywać proste rozkazy maga, niezależnie od tego, jak komunikowały się za życia. Szkielety i zombie mogą podążać za magiem, pozostać na jakimś obszarze, zaatakować dowolną istotę, itp. Robią to do momentu, aż zostaną zabite w walce lub odpędzone; czar nie może zostać rozproszony. Mag może ożywić jeden szkielet lub jednego zombie na każdy poziom doświadczenia.

CHAOS (ZACZAROWANIA/ZAUROCZENIA)



Poziom: 5	Czas rzucania: 4
Zasięg: pole widzenia	Obszar działania: sześcian o boku 20 metrów
Czas działania: 5 rund + 1 runda/6 poz.	Rzut obronny: specjalny

Efekt tego czaru jest pod każdym względem identyczny z efektem zaklęcia *Zamęt*. Ofiary chodzą bez celu, jakby oszołomione, czasem oddalając się, czasami atakując wroga lub przyjaciela. Jeśli ofiara jest na 4 poziomie doświadczenia lub niżej, nie przysługuje jej rzut obronny przeciw temu czarowi. Ofiary na 5 poziomie lub wyższym wykonują rzut obronny przeciw czarom z modyfikatorem -4. Czar działa do wygaśnięcia lub pomyślnego użycia rozproszenia magii.

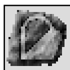
DOMINACJA (ZACZAROWANIA/ZAUROCZENIA)



Poziom: 5	Czas rzucania: 5
Zasięg: pole widzenia	Obszar działania: 1 istota
Czas działania: 8 rund	Rzut obronny: neguje

Ten czar umożliwia rzucającemu kontrolowanie wszystkich działań istoty będącej pod jego wpływem. Kontrola ta jest sprawowana poprzez telepatyczną więź pomiędzy rzucającym a ofiarą. W odróżnieniu od efektów kapłańskiego zaklęcia *Dominacja umysłowa*, czar ten powoduje, że jego ofiara nie ma możliwości uwolnienia się, nawet jeśli zostanie zmuszona do zrobienia czegoś głęboko przeciwnego jej naturze. Czar może zostać zdjęty jedynie poprzez rozproszenie magii. Obrona przed tym zaklęciem wymaga udanego rzutu obronnego przed czarami (modyfikator -2).

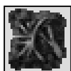
DRZWI Z CIENIA (ILUZJE/UROJENIA)



Poziom: 5	Czas rzucania: 2
Zasięg: 10 metrów	Obszar działania: specjalny
Czas działania: 1 runda/poziom	Rzut obronny: brak

Za pomocą tego czaru mag tworzy iluzję drzwi. Czarodziej może podejść do tych drzwi i zniknąć, przechodząc przez nie. Tak naprawdę jest to iluzja, a mag będzie mógł uciec, pozostając całkowicie niewidzialny przez czas działania zaklęcia. Czarodzieja można dostrzec korzystając z czaru *Prawdziwego widzenia*, klejnotu widzenia lub podobnych magicznych sposobów.

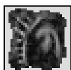
MNIEJSZE ODBICIE CZARU (ODRZUCANIE)



Poziom: 5 | Czas rzucania: 5
Zasięg: 0 | Obszar działania: rzucający czar
Czas działania: 3 rundy/poziom | Rzut obronny: brak

Czar ten jest podobny do 7-poziomowego zaklęcia *Odbicie czaru*, które sprawia, że czar rzucony na danego maga wraca do rzucającego czar. Dotyczy to zaklęć, których poziomy wynoszą w sumie 4, w tym czarów rzucanych za pomocą zwojów i wrodzonych zdolności paramagicznych, ale nie dotyczy następujących przypadków: gdy obszar działania czaru nie jest skupiony na magu oraz gdy obszar działania jest nieruchomy (np. *Zabójcza Chmura* lub *Śmierdząca Chmura)*. Jeśli czar rzucony jest bezpośrednio na maga, zostanie on odbity i zacznie działać na rzucającego czar. *Odbicie Czaru* działa tylko na zaklęcia, których suma poziomów wynosi 4, ale jeśli zostanie choćby jeden poziom, zaklęcie zostanie odbite. Przykładowo, pozostał tylko 1 poziom, a na czarodzieja zostaje rzucone zaklęcie 3 poziomu - zostanie ono odbite, jednocześnie anulując działanie *Odbicia czaru.* Zaklęcie to nie chroni rzucającego przez rozproszeniem magii, ale nie jest przez nie negowane.

NIEPODATNOŚĆ NA CZARY (ODRZUCANIE)



Poziom: 5 | Czas rzucenia: 5
Zasięg: 0 | Obszar działania: specjalny
Czas działania: 1 runda/poziom | Rzut obronny: brak

Czar ten zapewnia ochronę przed jedną, wybraną szkołą magii. Po rzuceniu tego zaklęcia czarodziej musi zadecydować, przed jaką szkołą magii ma go ono chronić. Przez czas działania zaklęcia czarodziejowi nie będzie mógł zaszkodzić ani też pomóc żaden czar z wybranej szkoły.

Wspaniała ochrona, często używana przez wysokopoziomowych czarodziei. - Volo

OBNIŻENIE ODPORNOŚCI (ODRZUCANIE/PRZEMIANY)



Poziom: 5 | Czas rzucania: 5
Zasięg: pole widzenia | Obszar działania: 1 istota
Czas działania: 1 runda/poziom | Rzut obronny: brak

Po rzuceniu tego czaru na jakąś istotę można u niej zaobserwować obniżenie odporności na magię o 10% + 1% na poziom maga. Nie ma możliwości wykonania rzutu obronnego, zaś odporność na magię jest ignorowana. Przykładowo, jeżeli dana istota dysponuje 60%-ową odpornością na magię i dostanie się pod wpływ tego czaru rzuconego przez czarodzieja 15-ego poziomu, wówczas jej odporność na magię obniży się automatycznie o 25%. Efekt ten jest kumulowany przy każdym rzuceniu tego czaru. Jeżeli ten czar zostanie rzucony na tę samą istotę raz jeszcze, wówczas jej odporność na magię wyniesie 60%-25% (pierwszy czar)-25%(drugi czar), co sprawi, że dana istota posiadać będzie pod koniec tylko 10% odporności na magię. Czar ten trwa aż do zakończenia jego działania. Warto pamiętać, że czaru tego nie usuwa rozproszenie magii, tak więc kiedy już raz został rzucony, nie ma sposobu, aby odwrócić jego działanie przed wygaśnięciem zaklęcia.

OCHRONA PRZED ELEKTRYCZNOŚCIĄ (ODRZUCANIE)



Poziom: 5 | Czas rzucania: 5
Zasięg: dotyk | Obszar działania: 1 istota
Czas działania: 1 tura na poziom | Rzut obronny: brak

Ochrona przed elektrycznością trwa nie dłużej niż 1 turę na poziom maga. Czar ten całkowicie zabezpiecza przed wszelkimi elektrycznymi atakami, zarówno magicznymi, jak i zwykłymi. Ochrona utrzymuje się przez czas działania czaru lub do chwili jego rozproszenia.

OCHRONA PRZED KWASEM (ODRZUCANIE)



Poziom: 5 | Czas rzucania: 6
Zasięg: dotyk | Obszar działania: 1 istota
Czas działania: 1 tura/poziom | Rzut obronny: brak

Ochrona przed kwasem trwa nie dłużej niż 1 turę na poziom maga. Czar ten całkowicie zabezpiecza przed wszelkimi atakami kwasem, zarówno magicznymi, jak i zwykłymi. Ochrona utrzymuje się przez czas działania czaru lub do chwili jego rozproszenia.

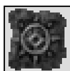
OCHRONA PRZED ZWYKŁYMI BRONIAMI (ODRZUCANIE)



Poziom: 5 | Czas rzucania: 2
Zasięg: dotyk | Obszar działania: 1 istota
Czas działania: 1 runda/poziom | Rzut obronny: brak

Ochrona przed zwykłymi broniami trwa nie dłużej niż 1 turę na poziom maga. Czar ten zapewnia całkowitą odporność na ataki bronią niemagiczną. Nie chroni przed bronią pobłogosławioną lub zaklętą. Tego czaru nie można rzucić na kogoś odpornego na ataki bronią magiczną. Ochrona utrzymuje się przez czas działania czaru lub do chwili jego rozproszenia.

OGIEŃ SŁOŃCA (WYWOŁANIA)



Poziom: 5	Czas rzucenia: 3
Zasięg: rzucający	Obszar działania: w promieniu 10 metrów
Czas działania: natychmiastowy	Rzut Obronny: 1/2

Ogień Słońca jest podobny do ognistej kuli - wybucha płomieniami i zadaje obrażenia zależne od poziomu czarodzieja, który go rzucił - 1k6 obrażeń na poziom czarodzieja (maksymalnie 15k6). Czarodziej wykonuje gest ręką i wszystko wokół niego wybucha płomieniem raniąc wszystkich oprócz niego. Istoty, którym nie uda się rzut na czary, otrzymują pełne obrażenia. Ci, którym się to udało uskakują, padają na ziemię lub odtaczają się i otrzymują tylko połowę obrażeń.

OGŁUPIENIE (ZACZAROWANIA/ZAUROCZENIA)



Poziom: 5	Czas rzucania: 5
Zasięg: pole widzenia	Obszar działania: 1 istota
Czas działania: stały	Rzut obronny: neguje

Ogłupienie wywołuje degenerację umysłową ofiary do stanu porównywalnego ze stanem umysłu imbecyla. Pozostaje ona w takim stanie do chwili rzucenia na nią rozproszenia magii. Jeżeli ofiara chce uniknąć ogłupienia, musi wykonać rzut obronny przeciw czarom z modyfikatorem -2.

Spotkałem wielu osobników, co do których jestem pewien, że pozostawali pod wpływem działania tego zaklęcia. - Volo

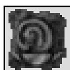
PRZYWOŁANIE POTWORA III (SPROWADZANIE/PRZYWOŁYWANIE)



Poziom: 5	Czas rzucania: 5
Zasięg: 40 metrów	Obszar działania: specjalny
Czas działania: 4 rundy + 1 runda/poziom	Rzut obronny: brak

Zaklęcie to przypomina *Przywołanie potwora I*, z tym że mag przywołuje potwory o liczbie kostek wynoszącej w sumie 16. Pojawiają się one w obszarze działania czaru i atakują przeciwników rzucającego czar do chwili zakończenia zaklęcia lub do momentu, gdy zostaną zabite. Stworzenia te nie muszą testować swego morale i znikają po śmierci. Jeśli w pobliżu nie ma żadnego przeciwnika, przyzwane potwory mogą wykonywać inne polecenia maga.

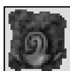
SPROWADZENIE MNIEJSZEGO ŻYWIOŁAKA POWIETRZA (SPROWADZANIE/PRZYWOŁYWANIE)



Poziom: 5	Czas rzucania: specjalny
Zasięg: 15 metrów	Obszar działania: specjalny
Czas działania: 1 tura +1 runda/poziom	Rzut obronny: brak

Rzucający to zaklęcie mag przywołuje żywiołaka powietrza, który wypełnia jego polecenia. Żywiołak ma 8 Kostek i będzie spełniał każdą zachciankę osoby rzucającej zaklęcie, aż do chwili odesłania do swej macierzystej sfery, zakończenia działania czaru lub swojej śmierci. Jednak za każdym razem istnieje 15% szans na to, że żywiołak nie usłucha poleceń i wpadnie w szał atakując maga, który ośmielił się go przywołać. Jeśli nie zdoła dosięgnąć go bezpośrednio, będzie się starał przebić w jego stronę. Będzie się tak zachowywać aż do chwili śmierci lub do zakończenia działania czaru. Po rzuceniu zaklęcia potrzeba dwóch rund koncentracji, aby zapanować nad psychiką przywołanej istoty. Przez trzy rundy po przyzwaniu żywiołak walczy z magiem w umysłowym pojedynku. Jeśli mag wygra, zyskuje panowanie nad żywiołakiem. Jeśli jednak przegra, żywiołak wpada w szał i próbuje go zabić. Mimo to, na żywiołaka można rzucać zaklęcia uroków, aby opanować jego furię. Trzeba jednak pamiętać, że jeśli zastosuje się te zaklęcia przed pojedynkiem, nie będą one miały wpływu na jego wynik.

SPROWADZENIE MNIEJSZEGO ŻYWIOŁAKA OGNIA (SPROWADZANIE/PRZYWOŁYWANIE)



Poziom: 5	Czas rzucania: specjalny
Zasięg: 15 metrów	Obszar działania: specjalny
Czas działania: 1 tura +1 runda/poziom	Rzut obronny: brak

Zaklęcie to działa tak samo jak *Sprowadzenie mniejszego żywiołaka powietrza.*

SPROWADZENIE MNIEJSZEGO ŻYWIOŁAKA ZIEMI (SPROWADZANIE/PRZYWOŁYWANIE)



Poziom: 5	Czas rzucania: specjalny
Zasięg: 15 metrów	Obszar działania: specjalny
Czas działania: 1 tura +1 runda/poziom	Rzut obronny: brak

Zaklęcie to działa tak samo jak *Sprowadzenie mniejszego żywiołaka powietrza.*

STOŻEK ZIMNA (WYWOŁYWANIE)



Poziom: 5	Czas rzucania: 5
Zasięg: 0	Obszar działania: specjalny
Czas działania: natychmiastowy	Rzut obronny: 1/2

Po rzuceniu tego czaru od rąk maga zaczyna się tworzyć stożkowaty obszar wyjątkowego zimna. Ma on długość 1,5 metra i 30 centymetrów średnicy na każdy poziom rzucającego. Pochłania on ciepło i zadaje 1k4 + 1 punktów obrażeń za każdy poziom doświadczenia czarodzieja. Dla przykładu, mag 10 poziomu tworzy stożek o średnicy 3 metrów i długości 15 metrów, który zadaje 10k4 + 10 punktów obrażeń.

TARCZA PRZECIW CZAROM (ODRZUCANIE)



Poziom: 5	Czas rzucenia: 8
Zasięg: 0	Obszar działania: rzucający czar
Czas działania: 3 rundy/poziom	Rzut obronny: brak

Rzucenie tego czaru zabezpiecza kapłana przed najbliższym atakiem magicznym. Czar ten chroni przed następującymi zaklęciami: *Tajemne słowo*, *Wyłom*, *Obniżenie odporności*, *Przeszywająca magia*, *Rubinowy promień*, *Przebicie tarczy* lub *Uderzenie czaru.* Jeśli któreś z tych zaklęć zostanie rzucone na czarodzieja, tarcza się uaktywni i pochłonie energię ataku. Jednakże działa ona tylko raz, po zablokowaniu jednego czaru znika. W innym wypadku działa do końca czasu działania.

UNIERUCHOMIENIE POTWORA (ZACZAROWANIA/ZAUROCZENIA)



Poziom: 5	Czas rzucania: 5
Zasięg: pole widzenia	Obszar działania: w promieniu 1,5 metra wokół celu
Czas działania: 1 runda/poziom	Rzut obronny: neguje

Czar ten unieruchamia 1k4 istot dowolnego rodzaju (z wyjątkiem nieumarłych), chyba że któraś wykona udany rzut obronny przeciw czarom z modyfikatorem -2. Centrum działania czaru znajduje się w punkcie wybranym przez rzucającego, a każda inna istota, która znajduje się w obrębie 1,5 metra od celu, również może dostać się pod wpływ tego czaru. Udany rzut obronny całkowicie neguje działanie zaklęcia. Unieruchomione istoty nie mogą się poruszać ani mówić, ale są świadome tego, co dzieje się wokół i mogą korzystać z umiejętności, do których niepotrzebna jest ruch lub mowa. Czar nie chroni przed ranami, chorobami czy truciznami, które mogą pogarszać stan jego ofiar.

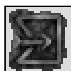
WIDMOWE OSTRZE (WYWOŁANIE)



Poziom: 5	Czas rzucania: 5
Zasięg: 0	Obszar działania: specjalny
Czas działania: 3 rundy +1 runda/poziom	Rzut obronny: brak

Czar ten tworzy półprzeźroczysty, podobny do cienia obszar sił magicznych. Rozpościera się on z palców czarodzieja i ma kształt ostrza. Zadaje takie same obrażenia jak prawdziwy miecz. Czarodziej włada widmowym ostrzem tak, jakby miał w nim biegłość i ze swym normalnym TraK0. Widmowe ostrze traktuje się jak broń magiczną +3, zarówno pod względem modyfikatorów trafienia i obrażeń, jak i rodzaju istot, jakie może zranić. Jednakże z powodu swej niematerialności zadaje dodatkowe 10 punktów obrażeń nieumarłym. Tego miecza może używać tylko czarodziej, który go stworzył. Pozostaje on w jego ręce aż do upłynięcia czasu działania lub rozproszenia go.

WYŁOM (ODRZUCANIE)



Poziom: 5	Czas rzucania: 5
Zasięg: pole widzenia	Obszar działania: 1 istota
Czas działania: natychmiastowy	Rzut obronny: brak

Kiedy zaklęcie to zostaje rzucone na jakąś istotę, rozprasza i pozbawia ją wszelkiej specjalnej oraz bojowej ochrony. Oto kompletna lista wszystkich specjalnych czarów obronnych, które zostają anulowane w wyniku rozproszenia: *Tarcza, Krąg ochrony, Odporność na strach, Ochrona przed ogniem/zimnem, Tarcza ognia, Ochrona przed kwasem, Ochrona przed elektrycznością, Ochrona przed energią magiczną, Ochrona przed żywiołami* oraz *Ochrona przed energią.* Oto lista bojowych czarów ochronnych, które zostają anulowane w wyniku rozproszenia: *Ochrona przez zwykłymi pociskami, Ochrona przed normalnymi broniami, Ochrona przed magicznymi broniami, Kamienna skóra, Zbroja, Duchowy pancerz, Eteralny pancerz, Całkowita niewrażliwość, Opończa,* oraz *Ulepszona opończa.* Nawet jeśli cel jest odporny na magię, nie ma to żadnego wpływu na działanie *Wyłomu.*

WYROCZNIA (POZNANIE)



Poziom: 5	Czas rzucania: 5
Zasięg: pole widzenia	Obszar działania: w promieniu 20 metrów
Czas działania: natychmiastowy	Rzut obronny: brak

Kiedy zaklęcie to zostanie rzucone w miejscu wskazanym przez czarującego, zlikwiduje na tym obszarze działanie wszystkich czarów iluzji/urojenia do 5-ego poziomu włącznie. Czary, na które ma wpływ *Wyrocznia*, to: *Odbity obraz, Niewidzialność, Lustrzane odbicie, Niewykrywalność, Ulepszona niewidzialność* oraz *Drzwi z cienia*. Warto zauważyć, że rzucający może określić, kto znajdzie się pod wpływem zaklęcia. Dlatego zadziała ono tylko przeciw istotom, które nie są w drużynie czarodzieja. Obszar działania czaru rozciąga się w promieniu około 20 metrów wokół celu. Nawet jeśli cel jest odporny na magię, nie ma to żadnego wpływu na działanie tego czaru.

ZABÓJCZA CHMURA (WYWOŁYWANIE)



Poziom: 5	Czas rzucania: 5
Zasięg: 10 metrów	Obszar działania: 12 metrów szerokości, 6 metrów wysokości
Czas działania: 1 tura	Rzut obronny: specjalny

To zaklęcie tworzy falującą chmurę zielono-żółtych oparów, tak toksycznych, że zabijają każdą istotę z liczbą Kostek mniejszą niż 4+1. Istoty z liczbą Kostek od 4+1 do 6 mogą wykonać rzut obronny przeciw truciznom z modyfikatorem -4 i jeśli im się uda, nie zginą. Wstrzymywanie oddechu nie wpływa na zabójcze działanie czaru. Istoty na wyższym niż 6 poziomie (lub mające więcej niż 6 Kostek) muszą natychmiast opuścić chmurę, bo otrzymają 1k10 punktów obrażeń od trucizny na każdą rundę przebywania w obszarze działania zaklęcia.

Lepiej uważać z rzucaniem tego zaklęcia w wietrzny dzień! - Elminster

ZAKLĘCIA MAGA, POZIOM SZÓSTY

DEZINTEGRACJA (PRZEMIANY)



Poziom: 6	Czas rzucenia: 6
Zasięg: pole widzenia	Obszar działania: 1 istota
Czas działania: natychmiastowy	Rzut Obronny: neguje

Po rzuceniu tego czaru w stronę ofiary leci zielony promień. Przy zetknięciu z nim ofiara musi wykonać rzut obronny na czar, bo inaczej zamieni się w pył. Zamiana jest natychmiastowa i nieodwracalna. Istnieje ponadto duże prawdopodobieństwo, że czar ten zniszczy też przedmioty, które miała przy sobie ofiara.

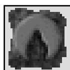
KLOSZ NIEWRAŻLIWOŚCI (ODRZUCANIE)



Poziom: 6	Czas rzucania: 6
Zasięg: 0	Obszar działania: sfera o promieniu 1,5 metra
Czas działania: 1 runda/poziom	Rzut obronny: brak

Czar ten tworzy wokół rzucającego nieruchomą, lekko migoczącą, magiczną kulę, która chroni go przed czarami penetrującymi pierwszego, drugiego i trzeciego poziomu (tzn. obszar działania tego typu czarów nie obejmuje obszaru działania klosza niewrażliwości). Dotyczy to także zdolności wrodzonych i efektów działania artefaktów. Będąc pod wpływem działania klosza mag może rzucać zaklęcia bez żadnych modyfikatorów ujemnych. Klosz nie chroni przed zaklęciami piątego i wyższych poziomów; może zostać zniszczony rozproszeniem magii.

NIEWIDZIALNY MYŚLIWY (SPROWADZANIE/PRZYWOŁYWANIE)



Poziom: 6	Czas rzucania: 1 runda
Zasięg: 40 metrów	Obszar działania: specjalny
Czas działania: 9 godzin	Rzut obronny: brak

Zaklęcie to przyzywa niewidzialnego myśliwego ze sfery żywiołu Powietrza. Ten stwór o 8 Kostkach i służy magowi przy wykonywaniu wszelakich prac - nawet jeśli oznaczają one pewną śmierć. Istota pozostaje pod kontrolą rzucającego przez 9 godzin lub do chwili śmierci, w którym to przypadku powraca do swojej ojczystej sfery, lekko zdenerwowana faktem, że musiała służyć śmiertelnikowi.

OCHRONA PRZED MAGICZNĄ ENERGIĄ (ODRZUCANIE)



Poziom: 6	Czas rzucania: 6
Zasięg: dotyk	Obszar działania: 1 istota
Czas działania: 1 tura/poziom	Rzut obronny: brak

Zaklęcie to działa nie dłużej niż jedną turę na poziom maga. Czar ten zapewnia 50% odporność na wszystkie ataki oparte na czystej magii, takie jak *Magiczny pocisk* albo *Plugawy uwiąd Abi-Dalzima*. Efekt ten utrzymuje się do końca czasu działania lub rozproszenia czaru.

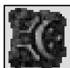
OCHRONA PRZED MAGICZNYMI BRONIAMI (ODRZUCANIE)



Poziom: 6 | Czas rzucania: 1
Zasięg: dotyk | Obszar działania: rzucający czar
Czas działania: 4 rundy | Rzut obronny: brak

Czar ten zapewnia całkowitą odporność na ataki bronią magiczną. Wlicza się w to także broń pobłogosławioną lub zaklętą. Zaklęcia tego nie można rzucić na kogoś odpornego na ataki zwykłą bronią, ani też chronionego *Opończą, Ulepszoną opończą* lub *Całkowitą niewrażliwością*. Z powodu krótkiego czasu rzucenia i działania tego czaru, czarodzieje zazwyczaj stosują go już w czasie walki, by zapewnić sobie kilka rund bezpieczeństwa. Ochrona utrzymuje się przez czas działania czaru lub do chwili jego rozproszenia.

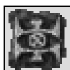
ODCHYLENIE CZARU (ODRZUCANIE)



Poziom: 6 | Czas rzucania: 6
Zasięg: 0 | Obszar działania: rzucający
Czas działania: 3 rundy/poziom | Rzut obronny: brak

Ten potężny czar sprawia, że czary rzucone na maga są pochłaniane. Dotyczy to czarów, których sumujące się poziomy wynoszą 10, w tym czarów rzucanych za pomocą zwojów i wrodzonych zdolności paramagicznych, ale nie dotyczy następujących przypadków: gdy obszar działania czaru nie jest skupiony na magu oraz gdy obszar działania jest nieruchomy (np. *Zabójcza chmura* lub *Śmierdząca chmura*). Jeśli czar rzucony jest bezpośrednio na maga, zostanie on wchłonięty. Warto pamiętać, że tak długo jak suma poziomów odchylonych czarów będzie mniejsza niż 10 (tzn. broniącemu się pozostał przynajmniej jeden poziom), następny rzucony czar (np. czar 3 poziomu) zostanie wchłonięty. Przykładowo, pozostał tylko 1 poziom, a na czarodzieja zostaje rzucone zaklęcie 3 poziomu - zostanie ono wchłonięte, jednocześnie anulując działanie *Odchylenia czaru*. Trzeba zauważyć, że zaklęcie to nie ma wpływu na rozproszenie magii, ale i samo nie może zostać rozproszone.

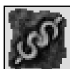
PRAWDZIWE WIDZENIE (POZNANIE)



Poziom: 6 | Czas rzucenia: 8
Zasięg: 0 | Obszar działania: w promieniu 20 metrów
Czas działania: 1 tura | Rzut obronny: brak

Natychmiast po rzuceniu tego czaru rozproszone zostają wszystkie wrogie zaklęcia ze sfery Iluzji/Urojeń działające na tym obszarze. Oto lista czarów, które podlegają temu działaniu: *Odbity obraz, Niewidzialność, Lustrzane odbicie, Niewykrywalność, Ulepszona Niewidzialność, Drzwi z Cienia, Zmylenie, Przenoszenie obrazu, Mamidło*. Czar ten działa w promieniu około 20 metrów wokół czarodzieja. Nawet jeśli ofiara tego czaru posiada jakąś odporność magiczną, to nie działa ona na *Prawdziwe widzenie*. Zaklęcie to działa tylko na wrogów, a więc nie przerwie niewidzialności chroniącej członka drużyny.

PRZEMIANA TENSERA (PRZEMIANY)



Poziom: 6 | Czas rzucania: 6
Zasięg: 0 | Obszar działania: rzucający
Czas działania: 1 runda/poziom | Rzut obronny: brak

Przemiana Tensera na pewno zaskoczy każdego nieznającego jej mocy. Po rzuceniu tego zaklęcia czarodziej przechodzi zdumiewającą przemianę. Wielkość i siła maga przyjmują heroiczne rozmiary i staje się on straszliwą machiną bojową. Zaklęcie zamienia czarodzieja w zaciekłego wojownika. Jego punkty życia zostają podwojone, a wszelkie obrażenia są najpierw odliczane od magicznie uzyskanej wytrzymałości. Klasa Pancerza polepsza się o 4, do maksymalnie -10. Ataki czarodzieja mają parametry ataków wojownika tego samego poziomu (to znaczy czarodziej korzysta z wartości bojowych normalnie zastrzeżonych tylko dla wojowników). Ponadto każdy atak ma modyfikator +2 do trafienia i obrażeń. Czar ten działa do chwili, aż minie jego czas działania lub zostanie rozproszony. Uwaga: zaklęcie to nie daje żadnych dodatkowych ataków.

Czarodzieje zamieniający się w wojowników? Ciekawe, co jeszcze wymyślą? - Volo

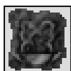
PRZESZYWAJĄCA MAGIA (ODRZUCANIE)



Poziom: 6 | Czas rzucenia: 6
Zasięg: pole widzenia | Obszar działania: 1 istota
Czas działania: specjalny | Rzut obronny: specjalny

Czar ten wywołuje dwa efekty. Po pierwsze, odporność magiczna ofiary zostaje zmniejszona o 1% na poziom czarodzieja. Po drugie, przerywa działanie jednego czaru ochronnego o poziome 8 lub niższym. Na przykład, jeśli czar ten rzuci czarodziej 15 poziomu, odporność magiczna ofiary spadnie o 15%, a ponadto przerwie jeden czar chroniący ofiarę. *Przeszywająca magia* może zniszczyć następujące czary ochronne: *Mniejsze odchylenie czaru, Mniejsze odbicie czaru, Odchylenie czaru, Odbicie czaru, Klosz niewrażliwości mniejszej, Niepodatność na czary* oraz *Klosz niewrażliwości*. Przed zaklęciem tym nie chroni odporność magiczna, ani żadne czary ochronne. Obniżenie odporności trwa przez 1 rundę na poziom czarodzieja.

PRZYWOŁANIE NISHRUU (SPROWADZANIE/PRZYWOŁANIE)



Poziom: 6	Czas rzucania: 1 runda
Zasięg: 40 metrów	Obszar działania: specjalny
Czas działania: 1 runda/poziom	Rzut obronny: brak

Po rzuceniu tego zaklęcia czarodziej przywołuje dwie magiczne istoty zwane Nishruu. Na pierwszy rzut oka przypominają one mgłę, ale są to czerwone obłoki pulsujące własnym życiem. Nishruu przyciąga magia otaczająca czarodzieja jak płomień świecy przyciąga ćmy. Na szczęście istoty są posłuszne magowi i nie zaatakują go, choć na pewno chciałyby to zrobić. Nishruu nie atakują fizycznie, choć je same może zranić fizyczny atak. Za każdym razem, gdy Nishruu dotyka wrogiego czarodzieja, występują dwa efekty. Po pierwsze, z wszystkich przedmiotów magicznych czarodzieja zostanie wyssany jeden ładunek, niszcząc przedmiot, jeśli miał już tylko jeden. Po drugie, zapomina on jeden ze swych czarów, wybrany losowo z najmocniejszych jego zaklęć. Nishruu są całkowicie odporne na magię, a rzucenie na nie czarów może je jedynie uleczyć. Pozostaną pod kontrolą czarodzieja, dopóki nie stracą wszystkich punktów życia lub nie minie czas działania czaru.

PRZYWOŁANIE ŚCIERWOJADA (SPROWADZANIE/PRZYWOŁANIE)



Poziom: 6	Czas rzucania: 1 runda
Zasięg: 40 metrów	Obszar działania: specjalny
Czas działania: 7 rund +1 runda/poziom	Rzut obronny: brak

Rzucanie tego czaru przebiega w dwóch fazach. Faza pierwsza otwiera mały portal, dzięki czemu do miejsca wyznaczonego przez maga przywołane zostają 1-2 ścierwojady. Faza druga zmienia ścierwojady w większe, o wiele bardziej niebezpieczne mutanty. Mag może kontrolować istoty aż do chwili, gdy nie zadziała czar rozproszenia magii, nie zostaną one zabite lub przestanie działać czar. Jeżeli w tym momencie wciąż żyją, wracają do swej normalnej postaci i teleportowane są z powrotem tam, skąd pochodzą. Przy rzucaniu tego czaru istnieje 35% szans, że zamiast jednego ścierwojada pojawią się dwa.

SŁOWO MOCY: CISZA (SPROWADZANIE/PRZYWOŁYWANIE)



Poziom: 6	Czas rzucania: 1
Zasięg: 30 metrów	Obszar działania: 1 istota
Czas działania: 7 rund	Rzut obronny: brak

Aby skorzystać z tego zaklęcia, czarodziej wskazuje na wybraną istotę i wypowiada słowo mocy. Przez najbliższe 3 rundy istota ta i wszystko co znajduje się w odległości do 30 cm od niej nie może wydać żadnego dźwięku. Milczenie udaremni wszelkie próby rzucenia zaklęcia, które wymagają wypowiedzenia słów. Jedynym sposobem przerwania *Milczenia* jest użycie *Rozproszenia magii* lub *Ugłosowienia*. Nie ma rzutu obronnego.

SPROWADZENIE ŻYWIOŁAKA POWIETRZA (SPROWADZANIE/PRZYWOŁYWANIE)



Poziom: 6	Czas rzucania: specjalny
Zasięg: pole widzenia	Obszar działania: specjalny
Czas działania: 1 tura/poziom	Rzut obronny: brak

Po rzuceniu tego zaklęcia mag otwiera specjalną bramę do sfery żywiołu powietrza i przywołuje żywiołaka, który pojawia się w jego polu widzenia. Jest 60% szans na to, że żywiołak będzie miał 12 Kostek, 35% szans na to, że będzie miał 16 Kostek oraz 5% szans na przywołanie żywiołaka powietrza o 24 Kostkach. Po pojawieniu się żywiołaka czarodziej musi skupić się na nim przez 5 rund, aby upewnić się, że nie zwróci się on przeciw niemu (istnieje 15% szans na utratę kontroli). Jednak po upływie tego czasu żywiołak będzie wypełniał polecenia maga aż do chwili śmierci lub zakończenia działania czaru. Wszystkie polecenia wydawane są telepatycznie, więc nie trzeba znać języka przyzwanej istoty, ani obawiać się braku zrozumienia rozkazów.

SPROWADZENIE ŻYWIOŁAKA ZIEMI (SPROWADZANIE/PRZYWOŁYWANIE)



Poziom: 6	Czas rzucania: specjalny
Zasięg: pole widzenia	Obszar działania: specjalny
Czas działania: 1 tura/poziom	Rzut obronny: brak

Zaklęcie to działa tak samo jak *Sprowadzenie żywiołaka powietrza.*

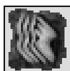
SPROWADZENIE ŻYWIOŁAKA OGNIA (SPROWADZANIE/PRZYWOŁYWANIE)



Poziom: 6	Czas rzucania: specjalny
Zasięg: pole widzenia	Obszar działania: specjalny
Czas działania: 1 tura/poziom	Rzut obronny: brak

Zaklęcie to działa tak samo jak *Sprowadzenie żywiołaka powietrza.*

ULEPSZONE PRZYSPIESZENIE RUCHÓW (PRZEMIANY)



Poziom: 6	Czas rzucenia: 3
Zasięg: pole widzenia	Obszar działania: 1 istota
Czas działania: 3 rundy + 1 runda/poziom	Rzut obronny: brak

Poddana działaniu tego czaru istota porusza się dwukrotnie szybciej i ma podwojone ataki. Ponadto uzyskuje premię +2 do inicjatywy. Na przykład, istota z szybkością 6 atakująca raz na rundę, po *Przyspieszeniu* będzie się poruszała z szybkością 12 i atakowała dwa razy. Czar ten nie skraca, ani nie przyspiesza czasu rzucania czarów. Pomiędzy tym czarem, a jego trzeciopoziomową wersją istnieją trzy zasadnicze różnice. Po pierwsze, gdy minie jego działanie, istoty, które były mu poddane, nie są zmęczone. Po drugie, czar ten działa tylko na jedną istotę. I po trzecie, czar ten naprawdę podwaja ilość ataków przyspieszonej istoty. Należy pamiętać, że zaklęcie to przerywa także działanie *Spowolnienia ruchów*. Czaru nie można wzmocnić rzucając go ponownie na osobę już podlegającą jego działaniu. Nie można też rzucać dodatkowych czarów o podobnym efekcie. Zaklęcie utrzymuje się do chwili, aż upłynie jego czas działania lub zostanie rozproszone.

WARUNKOWANIE (WYWOŁANIA)



Poziom: 6	Czas rzucenia: 1 tura
Zasięg: pole widzenia	Obszar działania: specjalny
Czas działania: 1 dzień/poziom	Rzut obronny: brak

Po rzuceniu tego zaklęcia czarodziej może wybrać ze swojego repertuaru jakiś czar. Może to być jeden czar na trzy poziomy, aż do maksymalnie 6 czarów na 18 poziomie. Dozwolone są zaklęcia szóstego poziomu lub słabsze. Po dokonaniu wyboru czarodziej określa warunki z załączonej listy. Te warunki to na przykład: zmniejszenie liczby własnych Punktów Życia czy zauważenie przeciwnika. Po wypełnieniu wybranego warunku czar ten zostanie automatycznie rzucony. Na przykład, 12 poziomowy mag może umieścić w Warunkowaniu *Kamienną Skórę* z założeniem uaktywnienia w chwili, gdy ilość jego punktów życia spadnie do 50% lub poniżej. Jeśli warunek ten będzie spełniony, na maga natychmiast zostaje rzucone zaklęcie *Kamienna Skóra*. Czarodziej nie musi nic robić, dokonuje się to automatycznie. Istnieje jedno ograniczenie - celem zaklęcia poddanego uwarunkowaniu musi być sam czarodziej. Dlatego nie można zastosować w ten sposób czaru ofensywnego ani chroniącego innych członków drużyny. Jednocześnie można korzystać tylko z jednego Warunkowania.

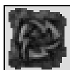
WEZWANIE WIWERNY (SPROWADZANIE/PRZYWOŁYWANIE)



Poziom: 6	Czas rzucania: 1 runda
Zasięg: 40 metrów	Obszar działania: specjalny
Czas działania 1 runda/poziom	Rzut obronny: brak

Po rzuceniu tego zaklęcia czarodziej otwiera magiczne przejście, za pomocą którego sprowadza na pomoc wiwernę. Potwór jest pod całkowitą kontrolą umysłową maga i nie ma możliwości zwrócenia się przeciw niemu, oczywiście za wyjątkiem zastosowania metod magicznych, takich jak zaklęcia uroków. Wiwerna pozostanie pod kontrolą czarodzieja i będzie wypełniać wszystkie jego polecenia do chwili zakończenia działania czaru.

WYŁADOWANIE ŁAŃCUCHOWE (WYWOŁYWANIE)



Poziom: 6	Czas rzucania: 5
Zasięg: pole widzenia	Obszar działania: specjalny
Czas działania: natychmiastowy	Rzut obronny: 1/2

Kiedy czarodziej rzuci to zaklęcie, z jego palców wystrzelą strumienie energii elektrycznej. Te oślepiające błyskawice przeskakują na wszystkich wrogów w pobliżu czarodzieja, porażając ich prądem. Błyskawice zadają 1k6 obrażeń na 2 poziomy czarodzieja. Jeśli ofiara błyskawicy wykona udany rzut obronny, to otrzyma tylko połowę obrażeń. Tak więc czarodziej 12 poziomu zadaje swoimi błyskawicami 6k6 obrażeń (3k6, jeśli ofiara odeprze czar).

ZABÓJCZA MGŁA (WYWOŁANIA)



Poziom: 6	Czas rzucania: 6
Zasięg: 10 metrów	Obszar działania: w promieniu 10 metrów
Czas działania: 1 tura	Rzut obronny: brak

Rzucenie tego czaru tworzy gęsty obłok mgły, która jest silnie żrąca. Wszystkie nieodporne na kwas żywe istoty otrzymują 8 punktów obrażeń na każdą rundę. Zabójcza mgła zabija ponadto natychmiast wszystkie przywołane istoty, niezależnie od ich odporności i ilości Kostek.

Uważaj - niektóre istoty z piekielnych sfer nie są „przyzywane", lecz raczej przechodzą przez portale. - Elminster

ZAKLĘCIE ŚMIERCI (NEKROMANCJA)



Poziom: 6 | Czas rzucania: 6

Zasięg: pole widzenia | Obszar działania: w promieniu 10 metrów

Czas działania: natychmiastowy | Rzut obronny: brak

Po rzuceniu zaklęcie to natychmiast i nieodwołalnie wysysa siły życiowe ze wszystkich istot na obszarze jego działania. Ofiar zaklęcia nie można wskrzesić lub ożywić, ale osoba zabita w ten sposób może zostać wrócona do życia za pomocą *Życzenia*. Stworzenia o więcej niż 8 kostkach są odporne na działanie tego czaru, za wyjątkiem istot przyzwanych, które giną automatycznie.

ZAMIANA CIAŁA W KAMIEŃ (PRZEMIANY)



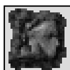
Poziom: 6 | Czas rzucania: 6

Zasięg: pole widzenia | Obszar działania: sfera o promieniu 1,5 metra

Czas działania: stały | Rzut obronny: neguje

Czar ten zamienia dowolne ciało w kamień. Cały ekwipunek zamienionej istoty także zamienia się w kamień. Ofiara ma prawo do rzutu obronnego. Jeśli powstała w wyniku czaru statua zostanie zaatakowana, to rozpadnie się na małe kawałeczki. Po takim zabiegu ofiary nie da się już odczarować. Na ofiarę można rzucić odwróconą wersję tego zaklęcia. Jest to jedyny sposób na przywrócenie jej do życia.

ZAMIANA KAMIENIA W CIAŁO (PRZEMIANY)



Poziom: 6 | Czas rzucania: 6

Zasięg: pole widzenia | Obszar działania: 1 istota

Czas działania: stały | Rzut obronny: brak

Ten czar stanowi przeciwieństwo *Zamiany ciała w kamień* i przywraca do życia skamieniałą osobę. Również cały ekwipunek takiej osoby powróci do normalnego stanu. Efekt jest natychmiastowy i nie ma na niego żadnego rzutu obronnego.

ZWODNICZY SOBOWTÓR (ILUZJE/UROJENIA)



Poziom: 6 | Czas rzucenia: 1

Zasięg: 0 | Obszar działania: specjalny

Czas działania: 1 runda/poziom | Rzut obronny: brak

Po rzuceniu tego zaklęcia na czarodzieja zaczyna działać *Ulepszona niewidzialność* i zostaje on teleportowany kilka metrów dalej od miejsca, w którym rzucał czar. W tym samym momencie, w miejscu gdzie stał, powstaje dokładne odzwierciedlenie czarodzieja, które ma tyle samo punktów życia, co on. Obraz czarodzieja nie może wykonywać żadnych czynności w rodzaju atakowania czy rzucania czarów. Może jednak się przemieszczać i - na przykład - odciągać wroga od prawdziwego czarodzieja. Obraz pozostaje pod kontrolą czarodzieja, który go stworzył, dopóki nie straci wszystkich punktów życia, nie zostanie rozproszony przy użyciu rozproszenia magii lub czaru niszczącego iluzje (jak na przykład *Prawdziwe widzenie*) lub nie minie czas jego działania.

ZAKLĘCIA MAGA, POZIOM SIÓDMY

GRUPOWA NIEWIDZIALNOŚĆ (ILUZJE/UROJENIA)



Poziom: 7 | Czas rzucania: 7

Zasięg: pole widzenia | Obszar działania: w promieniu 10 metrów

Czas działania: specjalny | Rzut obronny: brak

Czarodziej rzucając to zaklęcie sprawia, że wszyscy sojusznicy w polu jego widzenia poddani zostają działaniu zaklęcia *Ulepszona niewidzialność*. Zaklęcie to działa podobnie jak czar *Niewidzialność*, ale wskazana postać może atakować i czarować, w dalszym ciągu pozostając niewidzialną dla przeciwników. Trzeba pamiętać o tym, że czasem uważny wróg będzie mógł wyczuć obecność takiej postaci, kierując się różnego rodzaju oznakami, takimi jak szum strzały czy brzęk miecza. Te znaki można zauważyć tylko wtedy, jeśli się ich szuka (to znaczy, kiedy niewidzialna postać w jakiś sposób wyjawi swoją obecność). Ataki przeciwko osobie, na którą zostało rzucone zaklęcie *Ulepszonej niewidzialności* są wykonywane z modyfikatorem -4, a jej rzuty obronne z modyfikatorem +4.

KONTROLOWANIE NIEUMARŁYCH (NEKROMANCJA)



Poziom: 7 | Czas rzucania: 7
Zasięg: pole widzenia | Obszar działania: specjalny
Czas działania: 6 rund + 1 runda/poziom | Rzut obronny: specjalny

Zaklęcie to pozwala czarodziejowi na objęcie kontroli nad 1-4 nieumarłymi istotami na obszarze działania. Dzięki zaklęciu wytwarza się telepatyczna nić pomiędzy magiem a nieumarłymi, przez co kontrola jest całkowita. Jeżeli nieumarli mają 3 lub mniej Kostek, rzut obronny nie jest dozwolony; jeśli jednak mają 4 lub więcej Kostek, wówczas wolno im ratować się rzutami obronnymi przeciwko czarom, aby zanegować skutki tego zaklęcia. Nieumarli pozostają pod kontrolą maga na czas trwania czaru lub do momentu rozproszenia magii.

MIECZ MORDENKAINENA (WYWOŁANIA)



Poziom: 7 | Czas rzucania: 7
Zasięg: 0 | Obszar działania: specjalny
Czas działania: 1 runda/poziom | Rzut obronny: brak

Po rzuceniu tego czaru czarodziej powołuje do istnienia lśniące, podobne do miecza pole energii. Czarodziej może nim kierować za pomocą umysłu, tak jakby władał nim wojownik o połowę niższego poziomu. Na przykład 14 poziomowy czarodziej będzie miał TraK0 wojownika 7 poziomu. Miecz ten traktuje się pod każdym względem jak broń magiczną +4, a przy trafieniu zadaje 5-20 obrażeń. Po rzuceniu tego czaru miecz zacznie unosić się w powietrzu pod kontrolą czarodzieja. Nie przeszkadza to czarodziejowi w wykonywaniu innych czynności w czasie działania tego czaru.

OCHRONA PRZED ŻYWIOŁAMI (ODRZUCANIE)



Poziom: 7 | Czas rzucania: 7
Zasięg: dotyk | Obszar działania: 1 istota
Czas działania: 1 runda/poziom | Rzut obronny: brak

Czar ten trwa maksymalnie jedną rundę na poziom czarodzieja. Zmniejsza on o 75% obrażenia od ataków wszystkich żywiołów. Chroni przed ogniem, elektrycznością, zimnem – zarówno zwykłymi, jak i magicznymi. Ochrona utrzymuje się przez czas działania czaru lub do chwili jego rozproszenia.

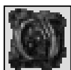
OCHRONNY BICZ KHELBENA (ODRZUCANIE)



Poziom: 7 | Czas rzucania: 7
Zasięg: 10 metrów | Obszar działania: specjalny
Czas działania: 3 rundy | Rzut Obronny: brak

W chwili rzucenia tego czaru ofiara traci jedno zaklęcie ochronne do 8 poziomu włącznie. W każdej kolejnej rundzie działania czaru rozproszeniu ulega kolejne zaklęcie. Bicz ochronny Khelbena działa na: *Mniejsze odbicie czaru, Klosz niewrażliwości mniejszej, Niepodatność na czary, Klosz niewrażliwości, Mniejsze odchylenie czaru, Odbicie czaru, Tarczę przeciw czarom, Odchylenie czaru* i *Niewrażliwość na czary*. W przypadku zaklęcia nie liczy się odporność celu na magię. Czar ten rozprasza zawsze zaklęcie ochronne najwyższego poziomu. Jeśli ofiarę chronią dwa czary tego samego poziomu, to jeden z nich zostanie wybrany losowo.

ODBICIE CZARU (ODRZUCANIE)



Poziom: 7 | Czas rzucania: 7
Zasięg: 0 | Obszar działania: rzucający
Czas działania: 3 rundy/poziom | Rzut obronny: brak

Ten potężny czar odrzucający sprawia, że zaklęcia, których celem jest mag zostają odwrócone i skupiają się na pierwotnie rzucającym je magu. Dotyczy to czarów, których sumujące się poziomy wynoszą 12, na przykład 4 czary 3 poziomu lub 1 czar 6 i 1 czar 5 poziomu itd. Dotyczy to także czarów rzucanych za pomocą zwojów i wrodzonych zdolności paramagicznych, ale nie dotyczy następujących przypadków: gdy obszar działania czaru nie jest skupiony na magu oraz gdy obszar działania jest nieruchomy (np. *Zabójcza Chmura* lub *Śmierdząca Chmura)*. Jeśli czar rzucony jest bezpośrednio na maga, zostanie on odbity i zacznie działać na rzucającego czar. Warto pamiętać, że tak długo jak suma poziomów odwróconych czarów będzie mniejsza niż 12 (tzn. broniącemu się pozostał przynajmniej jeden poziom), następny rzucony czar (np. czar 3 poziomu) zostanie odbity. Przykładowo, pozostał tylko 1 poziom, a na czarodzieja zostaje rzucone zaklęcie 3 poziomu - zostanie ono odbite, jednocześnie anulując działanie *Odbicie czaru*. Zaklęcie to nie chroni rzucającego przed rozproszeniem magii, ale nie jest przez nie negowane.

OGRANICZONE ŻYCZENIE (SPROWADZANIE/PRZYWOŁYWANIE)



Poziom: 7	Czas rzucenia: 9
Zasięg: nieograniczony	Obszar działania: specjalny
Czas działania: specjalny	Rzut obronny: specjalny

Ograniczone życzenie to bardzo potężny, ale trudny czar. Dosłownie wypełnia on życzenie czarodzieja, ale tylko częściowo albo na jakiś czas. Dlatego można w ograniczonym stopniu zmienić rzeczywistość, przyszłą lub teraźniejszą (ale możliwe, że tylko dla czarodzieja, jeśli nie określi się precyzyjnie działania). Zastosowanie *Ograniczonego życzenia* nie zmieni w znaczącym stopniu głównych elementów świata. Czar ten może na przykład wyleczyć część obrażeń czarodzieja. Chciwe życzenia zazwyczaj kończą się dla czarodzieja tragicznie. Ponadto, im czarodziej jest mądrzejszy, tym większa szansa, że dobrze wypowie swoje życzenie. Dla czarodzieje z niską mądrością próba rzucenia tego czaru może się skończyć tragicznie.

OPOŃCZA (ODRZUCANIE)



Poziom: 7	Czas rzucania: 1
Zasięg: 0	Obszar działania: rzucający czar
Czas działania: 4 rundy	Rzut obronny: brak

Zaklęcie to może trwać nie dłużej niż 4 rundy i zapewnia całkowitą odporność na ataki bronią, za wyjątkiem broni o sile zaklęcia +3 lub większej. Czar ten jest niewiarygodnie skuteczny, ale działa przez krótki czas. Z powodu krótkiego czasu rzucenia i działania najlepiej stosować go już w czasie walki, by zapewnić sobie kilka rund bezpieczeństwa. Należy pamiętać, że zaklęcia tego nie można stosować w połączeniu z Ochroną przed magicznymi broniami. Ochrona utrzymuje się przez czas działania czaru lub do chwili jego rozproszenia.

OPÓŹNIONA KULA OGNISTA (INWOKACJE/WYWOŁANIA)



Poziom: 7	Czas rzucenia: 7
Zasięg: pole widzenia	Obszar działania: w promieniu 10 metrów
Czas działania: specjalny	Rzut Obronny: 1/2

Czar ten tworzy ognistą kulę, która unosi się w miejscu wybranym przez czarodzieja. Wybucha w chwili, gdy ktoś zbyt blisko do niej podejdzie. Eksplozja zadaje 14k6 obrażeń. Udany rzut obronny zmniejsza otrzymane obrażenia o połowę.

PALEC ŚMIERCI (NEKROMANCJA)



Poziom: 7	Czas rzucania: 5
Zasięg: pole widzenia	Obszar działania: 1 istota
Czas działania: stały	Rzut obronny: neguje

Zaklęcie to wysysa z ofiary siły życiowe. Po wyrecytowaniu inkantacji, czarodziej wskazuje palcem ofiarę, która ginie, jeśli nie uda się jej wykonać rzutu obronnego przeciw czarom z modyfikatorem -2. Istota, której udało się odeprzeć czar i tak otrzymuje 2k8+1 obrażeń.

PROJEKCJA DUPLIKATU (ILUZJE/UROJENIA)



Poziom: 7	Czas rzucenia: 1
Zasięg: 0	Obszar działania: rzucający
Czas działania: 1 runda/poziom	Rzut obronny: brak

Po rzuceniu tego czaru z ciała czarodzieja wychodzi jego iluzoryczna kopia. Może się ona poruszać, ma tyle samo punktów życia co czarodziej i może rzucać takie same jak on zaklęcia. Nie może jednak atakować fizycznie. Kiedy iluzja zostanie zniszczona, czar kończy się, a czarodziej może ponownie sam się poruszać. Ponadto czar zniknie, jeśli mag zostanie zraniony w trakcie jego działania. W innym wypadku kopia będzie istnieć, dopóki nie minie czas działania czaru lub nie zostanie poddana rozproszeniu magii lub innemu zaklęciu, które niszczy iluzje, jak na przykład *Prawdziwe widzenie*.

PRZYZWANIE DŻINNA (SPROWADZANIE/PRZYWOŁANIE)



Poziom: 7	Czas rzucania: 1 runda
Zasięg: 40 metrów	Obszar działania: specjalny
Czas działania: 1 runda/poziom	Rzut obronny: brak

Rzuciwszy ten czar czarodziej przywołuje dżinna, potężnego geniusza ze sfery żywiołu powietrza. Dżinn będzie służył czarodziejowi atakując jego wrogów przez czas działania tego zaklęcia. Każdy czarodziej powinien ostrożnie używać tego zaklęcia, bo źle traktowany dżinn obróci się przeciw swemu panu przy pierwszej lepszej okazji.

PRZYZWANIE IFRITA (SPROWADZANIE/PRZYWOŁANIE)



Poziom: 7	Czas rzucania: 1 runda
Zasięg: 40 metrów	Obszar działania: specjalny
Czas działania: 8 rund +1 runda/poziom	Rzut obronny: brak

Po rzuceniu tego czaru czarodziej przywołuje Ifrita, potężnego geniusza ze sfery żywiołu ognia. Ifrit będzie służył czarodziejowi atakując jego wrogów przez czas działania tego zaklęcia. Każdy czarodziej powinien ostrożnie używać tego zaklęcia, bo źle traktowany Ifrit obróci się przeciw swemu panu przy pierwszej lepszej okazji.

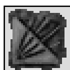
PRZYZWANIE HAKEASHARA (SPROWADZANIE/PRZYWOŁANIE)



Poziom: 7	Czas rzucania: 1 runda
Zasięg: 40 metrów	Obszar działania: specjalny
Czas działania: 8 rund + 1 runda/poziom	Rzut obronny: brak

Czar ten jest podobny do zaklęcia szóstego poziomu, Przyzwania Nishruu. Hakeashar to potężniejsza odmiana Nishruu, ma więcej punktów życia, lepsze ataki i jest odporny na niemagiczne bronie. Po rzuceniu tego czaru czarodziej przywołuje silną magiczną istotę zwaną Hakeashar. Na pierwszy rzut oka przypomina on mgłę, ale jest to szary obłok pulsujący własnym życiem. Hakeashara przyciąga magia otaczająca czarodzieja. Na szczęście istota jest posłuszna czarodziejowi i nie zaatakuje go, choć na pewno chciałaby to zrobić. Hakeashar nie atakuje fizycznie, choć można go zranić fizycznym atakiem. Za każdym razem, gdy Hakeashar dotyka wrogiego czarodzieja, występują dwa efekty. Po pierwsze, z wszystkich przedmiotów magicznych czarodzieja zostanie wyssany jeden ładunek niszcząc przedmiot, jeśli miał już tylko jeden. Po drugie, zapomina on jeden ze swych czarów, wybrany losowo z najmocniejszych jego zaklęć. Hakeashar jest całkowicie odporny na magię, rzucenie na niego czaru może go jedynie uleczyć. Istota pozostanie pod kontrolą czarodzieja dopóki nie straci wszystkich punktów życia lub minie czas działania czaru.

RUBINOWY PROMIEŃ ODWRÓCENIA (PRZEMIANY)



Poziom: 7	Czas rzucenia: 5
Zasięg: pole widzenia	Obszar działania: wybrana ofiara
Czas działania: natychmiastowy	Rzut obronny: brak

Zaklęcie to rozprasza jeden czar ochronny dowolnego poziomu. Działa na następujące zaklęcia: *Mniejsze odbicie czaru*, *Klosz niewrażliwości mniejszej*, *Niepodatność na czary*, *Klosz niewrażliwości*, *Mniejsze odchylenie czaru*, *Odbicie czaru*, *Tarcza przeciw czarom*, *Odchylenie czaru*, *Niewrażliwość na czary* oraz *Pułapka na czary*. W przypadku tego zaklęcia zupełnie nie liczy się odporność celu na magię. Rubinowy promień rozprasza zawsze zaklęcie ochronne najwyższego poziomu. Jeśli ofiarę chronią dwa czary tego samego poziomu, to jeden z nich zostanie wybrany losowo.

SEKWENCER ZAKLĘĆ (INWOKACJE/WYWOŁANIA)



Poziom: 7	Czas rzucenia: 1 runda
Zasięg: 0	Obszar działania: specjalny
Czas działania: stały	Rzut Obronny: brak

Czar ten pozwala magowi przechowywać inne zaklęcia i uaktywniać je ikoną zdolności specjalnych. Po wybraniu czarów mag tworzy zdolność specjalną, która powoduje jednoczesne wyzwolenie wszystkich zaklęć. Zdolność ta, zwana sekwencerem, może być wykorzystana do przechowywania trzech czarów, maksymalnie 4 poziomu. Mag może posiadać tylko jeden sekwencer na raz i nie może go przekazać innym postaciom. Po użyciu sekwencera jego ikona znika.

SFERA CHAOSU (PRZEMIANY)



Poziom: 7	Czas rzucania: 7
Zasięg: pole widzenia	Obszar działania: w promieniu 10 metrów
Czas działania: 1 tura	Rzut obronny: specjalny

Wszyscy w obszarze działania sfery muszą wykonywać rzuty obronne przeciwko czarom w każdej rundzie. Jeśli rzut obronny nie powiedzie się, występują następujące, losowe efekty - ofiara może: zamienić się w wiewiórkę, ulec *Zamętowi,* wybuchnąć płomieniami, ulec *Paraliżowi*, ulec dezintegracji, uleczyć 20 punktów życia, teleportować się w losowe miejsce, stracić przytomność lub ulec *Przyspieszeniu ruchów.*

SŁOWO MOCY: OGŁUSZENIE (SPROWADZANIE/PRZYWOŁYWANIE)



Poziom: 7	Czas rzucania: 1
Zasięg: pole widzenia	Obszar działania: 1 istota
Czas działania: specjalny	Rzut obronny: brak

Aby skorzystać z tego czaru, czarodziej wskazuje na wybraną istotę i wypowiada słowo mocy. Ofiara zostaje ogłuszona na czas zależny od jej aktualnych punktów życia. Istoty z 1-19 punktami życia zostają ogłuszone na 4k4 rundy, 30-59 na 2k4 rundy, 60-89 na 1k4 rundy. Istoty z 90 lub więcej punktami życia są odporne na *Słowo mocy*. Należy pamiętać, że liczy się ilość punktów w chwili rzucenia czaru, a nie maksymalna.

TĘCZOWE KOLORY (SPROWADZANIE/PRZYWOŁYWANIE)

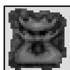


Poziom: 7	Czas rzucania: 7
Zasięg: 20 metrów	Obszar działania: stożek długości 23 metrów
Czas działania: natychmiastowy	Rzut obronny: specjalny

Po rzuceniu tego zaklęcia z dłoni czarodzieja wyzwolonych zostaje siedem iskrzących się promieni światła. Są wśród nich wszystkie kolory widzialnego spektrum, a każdy promień ma inną moc i przeznaczenie. Każda istota trafiona przez promień i posiadająca mniej niż 8 Kostek, zostaje oślepiona na 5 rund, niezależnie od dodatkowych skutków. Kolory promieni działają następująco:

Czerwony - zadaje 20 punktów obrażeń, rzut przeciw czarom zmniejsza je o połowę.
Pomarańczowy - 40 punktów obrażeń, rzut przeciw czarom zmniejsza je o połowę.
Żółty - 80 punktów obrażeń, rzut przeciw czarom zmniejsza je o połowę.
Zielony - udany rzut obronny przeciwko truciźnie lub śmierć - ci, którym uda się przeżyć i tak tracą 20 punktów obrażeń od trucizny.
Niebieski - udany rzut obronny przeciwko petryfikacji lub zamiana w kamień.
Indygo - udany rzut obronny przeciwko różdżkom lub popadnięcie w szaleństwo.
Fiolet - udany rzut obronny przeciwko czarom lub dezintegracja.

WIELOBIES (SPROWADZANIE/PRZYWOŁANIE)



Poziom: 7	Czas rzucania: specjalny
Zasięg: pole widzenia	Obszar działania: specjalny
Czas działania: 15 rund	Rzut obronny: brak

Zaklęcie to przywołuje potężnego demona, który zaczyna siać wokół zniszczenie, atakując i zabijając wszystko w zasięgu wzroku. Każda istota chroniona przed złem nie będzie zauważona przez demona. To bardzo niebezpieczne zaklęcie, które najlepiej zostawić na czarną godzinę.

ZAKLĘCIA MAGA, POZIOM ÓSMY

LABIRYNT (SPROWADZANIE/PRZYWOŁANIE)



Poziom: 8	Czas rzucania: 3
Zasięg: dotyk	Obszar działania: 1 istota
Czas działania: specjalny	Rzut obronny: brak

Po wypowiedzeniu formuły tego zaklęcia tworzy się przestrzeń między wymiarami. Ofiara czaru znika w zmiennym labiryncie międzysferowym. Pozostaje tam przez czas ściśle uzależniony od jej Inteligencji.

Inteligencja ofiary –	Czas uwięzienia w labiryncie
poniżej 3	— 2k4 tur
3 do 5	— 1k4 tur
6 do 8	— 5k4 rund
9 do 11	— 4k4 rund
12 do 14	— 3k4 rund
15 do 17	— 2k4 rund
18 i więcej	— 1k4 rund

Należy zauważyć, że jeśli na obszar labiryntu zostanie rzucone zaklęcie 9-go poziomu *Uwolnienie*, to ofiara zostanie uwolniona, a labirynt zniknie. W innym przypadku trwać on będzie do końca działania zaklęcia. Istota w labiryncie nie może zostać uwolniona przez rozproszenie magii.



MAMIDŁO (ILUZJE/UROJENIA)



Poziom: 8	Czas rzucenia: 9
Zasięg: 0	Obszar działania: specjalny
Czas działania: 1 runda/poziom	Rzut obronny: brak

Po rzuceniu tego zaklęcia powstaje duplikat czarodzieja. Jest on niemal taki sam jak pierwowzór, co czyni go potężnym sprzymierzeńcem. Mamidło posiada poziom równy 60% poziomu czarodzieja w chwili rzucenia czaru. Posiada wszystkie czary i zdolności, jakie miałby czarodziej na tym poziomie. Ma też 60% punktów życia czarodzieja. Mamidło znajduje się pod pełną kontrolą czarodzieja, który je stworzył.

Światu niewątpliwie przydałby się drugi ja! – Volo

Niech nas Mystra broni! – Elminster

OCHRONA PRZED ENERGIĄ (ODRZUCANIE)



Poziom: 8	Czas rzucania: 8
Zasięg: dotyk	Obszar działania: dotknięta istota
Czas działania: 1 runda na poziom	Rzut obronny: brak

Zaklęcie to może działać nie dłużej niż 1 rundę na poziom maga i zapewnia 75% odporności na wszelkie ataki energetyczne, takie jak ogień, zimno, kwas, magia i elektryczność, zarówno magiczne jak i niemagiczne, na przykład czary, broń, różdżki, zionięcia potworów itd. Nie chroni jednak w ogóle przed atakami fizycznymi i broniami stworzonymi przez czary, takimi jak *Duchowy młot* czy *Zaklęta broń*. Ochrona utrzymuje się przez czas działania czaru lub do chwili jego rozproszenia

PLUGAWY UWIĄD ABI-DALZIMA (NEKROMANCJA)



Poziom: 8	Czas rzucania: 8
Zasięg: pole widzenia	Obszar działania: sześcian o boku 10 metrów
Czas działania: natychmiastowy	Rzut obronny: 1/2

Czar ten powoduje wyparowanie wilgoci ze wszystkich żywych istot na obszarze działania, zadając 1k8 obrażeń na poziom czarodzieja. Ofiary mogą wykonać rzut obronny – jeśli będzie udany, otrzymają tylko połowę obrażeń. Ten czar działa wyjątkowo niszczycielsko na żywiołaki wody i rośliny, które rzut obronny wykonują z modyfikatorem -2.

PRZEBICIE TARCZY (ODRZUCANIE)



Poziom: 8	Czas rzucenia: 8
Zasięg: pole widzenia	Obszar działania: specjalny
Czas działania: natychmiastowy	Rzut obronny: brak

Czar ten atakuje magiczne ochrony wrogiego czarodzieja. Odporność magiczna celu zostaje obniżona o 10% +1% na poziom rzucającego czar. Następnie *Przebicie tarczy* przerywa jeden czar ochronny dowolnego poziomu. Jeśli na przykład czar ten rzuci czarodziej 15 poziomu, ofiara straci 25% odporności magicznej i przerwie jeden czar ochronny. *Przebicie tarczy* działa na: *Mniejsze odchylenie czaru, Klosz niewrażliwości mniejszej, Niepodatność na czary, Klosz niewrażliwości, Mniejsze odbicie czaru, Tarcza przeciw czarom, Niewrażliwość na czary* oraz *Pułapka na czary*. Odporność celu na magię nie może powstrzymać tego czaru. Obniżenie odporności magicznej trwa przez jedną rundę na poziom czarodzieja. Czaru tego nie można rozproszyć.

PRZYZWANIE BIESA (SPROWADZANIE/PRZYWOŁYWANIE)



Poziom: 8	Czas rzucania: 9
Zasięg: pole widzenia	Obszar działania: brak
Czas działania: 15 rund	Rzut obronny: brak

Jest to potężniejsza wersja zaklęcia *Wielobies*. Powoduje przywołanie oszalałego demona, który zaatakuje każdego w zasięgu wzroku, za wyjątkiem osób chronionych przed złem. Zaklęcie to wykorzystują jedynie magowie, którzy są naprawdę zdesperowani lub miewają samobójcze myśli.

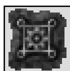
SŁOWO MOCY: OŚLEPIENIE (SPROWADZANIE/PRZYWOŁYWANIE)



Poziom: 8	Czas rzucania: 1
Zasięg: pole widzenia	Obszar działania: w promieniu 3 metrów
Czas działania: 6 rund	Rzut obronny: brak

Po użyciu *Słowa mocy: oślepienie* jedna lub więcej istot na obszarze działania zostaje oślepiona. Czarodziej wybiera jedną istotę jako punkt centralny; słowo mocy działa wokół tego punktu. Oślepieniu ulegają wszystkie istoty w promieniu 3 metrów. Efekt ten utrzymuje się przez 1 turę lub do chwili rozproszenia. Ofiary podlegają wszelkim efektom oślepienia, takim jak ujemny modyfikator do trafienia i inicjatywy.

SYMBOL, OGŁUSZENIE (SPROWADZANIE, PRZYWOŁYWANIE)



Poziom: 8 | Czas rzucenia: 1 runda
Zasięg: 27 metrów | Obszar działania: specjalny
Czas trwania: specjalny | Rzut obronny: neguje

Jest to potężne zaklęcie. Dzięki niemu czarodziej może wyrysować na ziemi czy innej powierzchni magiczny symbol. Symbol pozostanie w tym miejscu, dopóki ktoś się nie zbliży. Wówczas wybucha i wszystkie istoty w promieniu jego działania muszą wykonać rzut obronny na czary z modyfikatorem -4. Jeśli im się nie uda, zostają ogłuszone na 1 rundę na poziom czarodzieja.

SYMBOL, STRACH (SPROWADZANIE/PRZYWOŁYWANIE)



Poziom: 8 | Czas rzucania: 1 runda
Zasięg: 30 metrów | Obszar działania: specjalny
Czas działania: specjalny | Rzut obronny: neguje

Jest to potężne zaklęcie, które pozwala magowi nakreślić specjalny symbol na ziemi lub innej powierzchni, gdzie pozostanie tak długo, aż ktoś się do niego zbliży. Wtedy eksploduje, a wszyscy w pobliżu wykonać muszą rzut obronny przeciw czarom z modyfikatorem -4. Jeśli rzut się nie powiedzie, symbol wywołuje strach trwający przez 1 rundę na każdy poziom doświadczenia rzucającego.

SYMBOL, ŚMIERĆ (SPROWADZANIE, PRZYWOŁYWANIE)



Poziom: 8 | Czas rzucenia: 1 runda
Zasięg: 30 metrów | Obszar działania: specjalny
Czas trwania: specjalny | Rzut obronny: neguje

Jest to wyjątkowo potężne zaklęcie. Dzięki niemu czarodziej może wyrysować na ziemi czy innej powierzchni magiczny symbol. Symbol pozostanie w tym miejscu, dopóki ktoś się nie zbliży. Wówczas wybucha i wszystkie istoty w promieniu działania muszą wykonać rzut obronny na śmierć. Jeśli im się nie uda, umierają. Istoty które mają w danym momencie ponad 60 punktów życia, są odporne na działanie tego czaru.

ULEPSZONA OPOŃCZA (ODRZUCANIE)



Poziom: 8 | Czas rzucania: 1
Zasięg: 0 | Obszar działania: rzucający
Czas działania: 4 rundy | Rzut obronny: brak

Zaklęcie to nie może działać dłużej niż 4 rundy i zapewnia całkowitą odporność na ataki bronią, za wyjątkiem tych o sile zaklęcia +4 lub większej. Czar ten jest niewiarygodnie potężny, chociaż działa przez krótki czas. Z powodu krótkiego czasu rzucania i działani, najlepiej stosować go już w czasie walki, kiedy kilka sekund może decydować o życiu lub śmierci. Należy pamiętać, że tego czaru nie można stosować w połączeniu z *Ochroną przed magicznymi broniami*. Ochrona utrzymuje się przez czas działania czaru lub do chwili jego rozproszenia.

WYZWALACZ ZAKLĘĆ (INWOKACJE/WYWOŁANIA)



Poziom: 8 | Czas rzucenia: 1 runda
Zasięg: 0 | Obszar działania: rzucający
Czas działania: stały | Rzut obronny: brak

Czar ten pozwala czarodziejowi przechowywać zaklęcia jako zdolność magiczną (dostępną przez ikonę zdolności specjalnej). Przedmiot zwany wyzwalaczem może przechowywać trzy czary. Wszystkie one zostają wyzwolone równocześnie. Muszą to być zaklęcia 6 poziomu lub słabsze. Mag może na raz posiadać tylko jeden wyzwalacz. Nie można go przekazać innym postaciom. Po użyciu wyzwalacza jego ikona zniknie z listy zdolności specjalnych.

ZAPALAJĄCA CHMURA (WYWOŁANIA)



Poziom: 8 | Czas rzucania: 8
Zasięg: pole widzenia | Obszar działania: sześcian o boku 10 metrów
Czas działania: 1 runda/poziom | Rzut obronny: 1/2

Czar ten tworzy kłębiący się obłok ryczących płomieni. Wszyscy na obszarze działania czaru muszą go natychmiast opuścić, albo otrzymają co rundę 1k4 obrażeń na poziom czarodzieja. Udany rzut obronny na czary zmniejsza te obrażenia o połowę.

ZAKLĘCIA MAGA, POZIOM DZIEWIĄTY

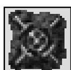
BRAMA (SPROWADZANIE/PRZYWOŁYWANIE)



Poziom: 9	Czas rzucania: 9
Zasięg: pole widzenia	Obszar działania: specjalny
Czas działania: 33 rundy	Rzut obronny: brak

Za pomocą tego zaklęcia czarodziej przywołuje istotę ze sfer zewnętrznych - Biesa z Czeluści - który zaatakuje jego wrogów, a czasami i samego czarodzieja, jeśli ten nie będzie dość ostrożny. Aby uniemożliwić demonowi zauważenie go, mag (i jego towarzysze) muszą być pod wpływem *Ochrony przez złem*. Bez odpowiedniego zabezpieczenia, Bies rozerwie na strzępy rzucającego i jego kompanów, a następnie pożre ich szczątki.

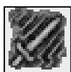
CAŁKOWITA NIEWRAŻLIWOŚĆ (ODRZUCANIE)



Poziom: 9	Czas rzucania: 1
Zasięg: 0	Obszar działania: rzucający
Czas działania: 4 rundy	Rzut obronny: brak

Zaklęcie to nie może działać dłużej niż 4 rundy i zapewnia całkowitą odporność na ataki bronią, za wyjątkiem broni o sile zaklęcia +5 lub większej. Czar ten jest niewiarygodnie potężny, chociaż działa przez krótki czas. Z powodu krótkiego czasu rzucania i działania najlepiej stosować go już w czasie walki, kiedy kilka sekund może zadecydować o życiu lub śmierci. Należy pamiętać, że tego czaru nie można stosować w połączeniu z *Ochroną przed magicznymi broniami*. Ochrona utrzymuje się przez czas działania czaru lub do chwili jego rozproszenia.

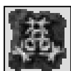
CZARNE OSTRZE KLĘSKI (WYWOŁANIA)



Poziom: 9	Czas rzucania: 4
Zasięg: 0	Obszar działania: specjalny
Czas działania: 18 rund	Rzut obronny: brak

Czar ten pozwala stworzyć czarną szczelinę międzysferową o kształcie ostrza i długości około 1 metra. Pojawia się ona w dłoni czarodzieja i można jej używać jak zwykłego miecza przez czas działania czaru. Czarodziej posługuje się takim mieczem jakby posiadał odpowiednią biegłość. Miecz działa jak broń magiczna +5 i zadaje 2-24 obrażeń. Podczas używania tego miecza czarodziej ma TraK0 równe wojownikowi na dwukrotnie niższym poziomie. Jeśli na przykład czar ten rzuci czarodziej 18 poziomu, to będzie korzystał ze statystyk wojownika 9 poziomu i jego TraK0 wyniesie 12. Ponadto za każdym razem, gdy miecz trafi ofiarę, musi ona wykonać rzut obronny na czary z modyfikatorem -4 albo ulegnie dezintegracji.

ŁAŃCUCH CZARÓW (WYWOŁANIA)



Poziom: 9	Czas rzucenia: 1 tura
Zasięg: 0	Obszar działania: rzucający
Czas działania: specjalny	Rzut obronny: brak

Łańcuch czarów skupia magiczną energię i wyzwala ją tylko w pewnych okolicznościach. Czarodziej po prostu wybiera trzy czary, które zostaną wyzwolone w pewnych sytuacjach (np. trafienie czarodzieja). Kiedy nastąpi odpowiednie wydarzenie, wszystkie trzy czary zostają natychmiast wyzwolone. W łańcuch czarów można wpleść zaklęcia dowolnego poziomu.

PUŁAPKA NA CZARY (ODRZUCANIE)



Poziom: 9	Czas rzucenia: 9
Zasięg: 0	Obszar działania: rzucający
Czas działania: 1 runda/poziom	Rzut obronny: brak

Ten potężny czar tworzy magiczną barierę ochronną wokół czarodzieja. Każde zaklęcie, które trafi w barierę zostaje przez nią wchłonięte - dzięki temu czarodziej przypomina sobie poprzednio rzucony czar. Na przykład: czarodziej osłania się pułapką na czary i zostaje trafiony *Płomienną strzałą* (czar 3 poziomu). Odzyskuje dzięki temu trzy poziomy czarów - przypomina sobie jeden czar do 3 poziomu. Pułapka na czary chroni przed atakami o łącznej mocy 30 poziomów (np. dziesięć *Płomiennych strzał* lub *pięć Palców śmierci*). Pułapka może wchłonąć czar dowolnego poziomu, od pierwszego do dziewiątego.

RÓJ METEORÓW (WYWOŁANIA)



Poziom: 9	Czas rzucenia: 9
Zasięg: 90 metrów	Obszar działania: w promieniu 10 metrów
Czas działania: 4 rundy	Rzut obronny: brak

Kiedy czarodziej wypowiada słowa tego zaklęcia, przywołuje naprawdę potężne siły. Ściągają one z niebios meteory i miotają je losowo na wszystkich w obszarze działania. Każda istota złapana w pole rażenia - wróg czy przyjaciel - otrzymuje 4-40 punktów obrażeń bez rzutu obronnego. Czarodziej lepiej niech się trzyma z daleka od sił, które wyzwolił.

SŁOWO MOCY, GIŃ (SPROWADZANIE, PRZYWOŁYWANIE)



Poziom: 9 | Czas rzucania: 1
Zasięg: pole widzenia | Obszar działania: 1 istota
Czas działania: natychmiastowy | Rzut obronny: brak

Kiedy zostanie wypowiedziane to Słowo mocy, zginie jedna istota w zasięgu zaklęcia. Za pomocą tego czaru można zabić istotę posiadającą w danej chwili maksymalnie 60 punktów życia. Nie ma żadnego rzutu obronnego. Czar nie ma żadnego skutku, jeśli ofiara ma więcej niż 60 punktów życia.

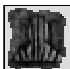
UDERZENIE CZARU (ODRZUCANIE/PRZEMIANY)



Poziom: 9 | Czas rzucania: 5
Zasięg: pole widzenia | Obszar działania: 1 istota
Czas działania: natychmiastowy | Rzut obronny: brak

Zaklęcie to spowoduje rozproszenie wszelkich magicznych osłon, którymi dysponuje trafiona istota, włączając w to następujące zaklęcia: *Mniejsze odbicie czaru, Klosz niewrażliwości mniejszej, Niepodatność na czary, Klosz niewrażliwości, Mniejsze odchylenie czaru, Odbicie czaru, Tarcza przeciw czarom, Odchylenie czaru, Niewrażliwość na czary* oraz *Pułapka na czary*. Odporność celu na magię nie może powstrzymać tego czaru.

UWIĘZIENIE (ODRZUCANIE)



Poziom: 9 | Czas rzucania: 9
Zasięg: dotyk | Obszar działania: 1 istota
Czas działania: stały | Rzut obronny: brak

Po rzuceniu tego zaklęcia i dotknięciu ofiary zostaje ona uwięziona w małej kuli i pogrzebana głęboko pod powierzchnią ziemi. Pozostanie tam do chwili rzucenia na nią *Uwolnienia*. W innym przypadku ofiara pozostanie tam do końca istnienia ziemi, co jest dość przerażającą perspektywą. Jeśli na obszar uwięzienia rzuci się czar *Uwolnienie*, ofiara pojawi się tam, gdzie stała. Na zaklęcie nie ma żadnego rzutu obronnego, a rozproszenie magii nie uwolni tak schwytanej istoty.

UWOLNIENIE (ODRZUCANIE)



Poziom: 9 | Czas rzucania: 9
Zasięg: specjalny | Obszar działania: specjalny
Czas działania: natychmiastowy | Rzut obronny: brak

To odwrócona wersja czaru *Uwięzienie*. Jeśli czar ten rzuci się na terenie, gdzie ktoś został uwięziony, zostanie natychmiast uwolniony i pojawi się dokładnie w tym samym miejscu, w którym stał w chwili uwięzienia. Czar ten przerywa też działanie zaklęcia *Labirynt* i uwalnia wszystkie postacie uwięzione w labiryntach sfer.

WYSSANIE ENERGII (NEKROMANCJA)



Poziom: 9 | Czas rzucenia: 3
Zasięg: dotyk | Obszar działania: 1 istota
Czas działania: stały | Rzut obronny: brak

Po rzuceniu tego czaru otwiera się tunel między sferą czarodzieja a sferą Energii Negatywnej. Czarodziej działa jak przewodnik łączący te sfery. Wysysa z ofiary życie i wysyła jej energię do sfery Energii Negatywnej. Z ofiary wyssane zostają 2 poziomy doświadczenia. Traci ona na stałe poziomy, Kostki, punkty życia i zdolności. Poziomy te można odzyskać tylko stosując kapłański czar Przywrócenia.

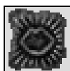
ZATRZYMANIE CZASU (PRZEMIANY)



Poziom: 9 | Czas rzucenia: 9
Zasięg: 0 | Obszar działania: specjalny
Czas działania: specjalny | Rzut obronny: brak

Po rzuceniu tego zaklęcia, czarodziej przerywa na jedną rundę upływ czasu na obszarze jego działania. Wewnątrz powstałej sfery czarodziej może swobodnie działać przez trzy rundy. Może przemieszczać się wewnątrz tej sfery, a wszystkie pozostałe istoty są zamknięte w czasie. Czas działania czaru liczony jest względem czarodzieja. Jeśli coś wejdzie na obszar działania Zatrzymania czasu, także zostanie poddane jego działaniu. Gdy czar ten przestanie działać, czarodziej z powrotem zacznie działać w czasie rzeczywistym. Należy zwrócić uwagę, że wszystkie czary jakie czarodziej rzucił w tym czasie zostają uwolnione w chwili, gdy czas zaczyna biec normalnie.

ZAWODZENIE BANSHEE (NEKROMANCJA)



Poziom: 9 | Czas rzucania: 9
Zasięg: 0 | Obszar działania: w promieniu 10 metrów
Czas działania: natychmiastowy | Rzut obronny: neguje

Po rzuceniu tego zaklęcia czarodziej wydaje okrzyk jak banshee (wyjący duch), słyszalny dla wszystkich w zasięgu działania. Każdy, komu nie uda się rzut obronny na magię śmierci, natychmiast umiera. Czarodziej i jego towarzysze są odporni na zawodzenie.

ZMIANA KSZTAŁTU (PRZEMIANY)



Poziom: 9 | Czas rzucania: 9
Zasięg: 0 | Obszar działania: rzucający
Czas działania: 5 tur | Rzut Obronny: brak

Dzięki temu zaklęciu czarodziej może przybrać postać jakiejś potężnej istoty (łupieżcy umysłu, żelaznego golema, wielkiego wilkołaka, żywiołaka ziemi lub ognia albo olbrzymiego trolla). Czarodziej staje się istotą, jaką sobie zażyczy i uzyskuje niemal wszystkie jej zdolności. Po zamianie w łupieżcę umysłu może ogłuszyć swoich wrogów lub zmiażdżyć ich jako żywiołak ziemi. W nowej postaci czarodziej zachowuje tyle punktów życia, ile miał w chwili przemiany. Każda przemiana zajmuje tylko sekundę i nie wywołuje oszołomienia.

ZAKLĘCIA KAPŁANA

ZAKLĘCIA KAPŁANA, POZIOM PIERWSZY

BŁOGOSŁAWIEŃSTWO (SPROWADZANIE/PRZYWOŁYWANIE)



Poziom: 1 | Czas działania: 6 rund
Sfera: Wszystkie | Czas rzucania: 1 runda
Zasięg: pole widzenia | Obszar działania: w promieniu 15 metrów | Rzut obronny: brak

Ten czar podnosi morale sprzymierzeńców kapłana i zwiększa o +1 ich rzuty obronne na strach. Dodatkowo otrzymują oni premię +1 do ataku. Kapłan deklaruje, w jakiej odległości (maksymalnie 54 metry) umieści centrum zaklęcia. Czar działa na wszystkie istoty znajdujące się w obszarze sześcianu o boku 15 metrów i środku w punkcie wybranym przez rzucającego. Błogosławieństwo działa na nie także wtedy, gdy opuszczą one obszar, ale nie ma wpływu na istoty, które wejdą weń po ukończeniu rzucania zaklęcia.

Błogosławieni niech będą błogosławieni. - Volo

LECZENIE LEKKICH RAN (NEKROMANCJA)



Poziom: 1 | Czas działania: stały
Sfera: Leczenie | Czas rzucania: 5
Zasięg: dotyk | Obszar działania: 1 istota | Rzut obronny: brak

Rzucając ten czar i kładąc ręce na wybranej istocie kapłan przywraca jej 1-8 punktów życia. Czar nie działa na istoty nieumarłe lub pochodzące z innych wymiarów. Leczenie jest stałe, do chwili otrzymania przez istotę kolejnych obrażeń.

MAGICZNY KAMIEŃ (ZACZAROWANIA)



Poziom: 1 | Czas działania: specjalny
Sfera: Walka | Czas rzucania: 4
Zasięg: pole widzenia | Obszar działania: specjalny | Rzut obronny: brak

Czar ten pozwala kapłanowi tymczasowo zaczarować mały kamień, który następnie leci w kierunku przeciwnika i w przypadku trafienia zadaje 1-4 punktów obrażeń. Przy ustalaniu, czy dana istota może zostać zraniona (może być odporna na niemagiczną broń), kamienie traktuje się jak broń +1, ale nie mają one żadnej premii do trafienia i obrażeń.



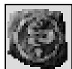
METAMORFOZA LASKI W BROŃ (PRZEMIANY)



Poziom: 1	Czas działania: 4 rundy + 1 runda/poziom	
Sfera: Walka, Rośliny	Czas rzucania: 2	
Zasięg: rzucający czar	Obszar działania: rzucający czar	Rzut obronny: brak

To zaklęcie pozwala kapłanowi stworzyć magiczny kostur, który daje modyfikator +1 do trafienia i zadaje 2k8 punktów obrażeń.

OCHRONA PRZED ZŁEM (ODRZUCANIE)



Poziom: 1	Czas rzucania: 1
Zasięg: dotyk	Obszar działania: 1 istota
Czas działania: 3 rundy + runda/poziom	Rzut obronny: brak

Czar ten tworzy wokół dotkniętej istoty magiczną barierę. Porusza się ona wraz z nią i chroni ją w następujący sposób: istoty złe lub pozostające pod wpływem złego zaklęcia wykonują wszystkie ataki przeciw chronionej istocie z modyfikatorem -2, zaś wszystkie rzuty obronne przed takimi atakami wykonuje ona z modyfikatorem +2.

OPLĄTANIE (PRZEMIANY)



Poziom: 1	Czas działania: 1 tura	
Sfera: Rośliny	Czas rzucania: 4	
Zasięg: pole widzenia	Obszar działania: w promieniu 6,5 metra	Rzut obronny: neguje

Czar ten sprawia, że trawa, chwasty, krzewy, a nawet drzewa wyginają się, skręcają i owijają wokół ofiar, mocno je trzymając przez czas działania zaklęcia. Istoty, którym powiedzie się rzut obronny przeciw czarom, unikają oplątania. Wszystkie stworzenia mają premię +3 do rzutów obronnych. Oplątane istoty, choć unieruchomione, mogą atakować.

PRZEŁAMANIE STRACHU (ODRZUCANIE)



Poziom: 1	Czas działania: 1 godzina	
Sfera: Uroki	Czas rzucania: 1	
Zasięg: 10 metrów	Obszar działania: w promieniu 10 metrów	Rzut obronny: brak

Istoty pozostające pod wpływem czaru zostają obdarzone odwagą, co podnosi ich morale do najwyższej możliwej wartości. W miarę upływu czasu morale powraca do normalnej wartości. Czar neguje działanie magicznego strachu.

ROZKAZ: GIŃ (ZACZAROWANIA/ZAUROCZENIA)



Poziom: 1	Czas działania: 1 runda	
Sfera: Uroki	Czas rzucania: 1	
Zasięg: pole widzenia	Obszar działania: 1 istota	Rzut obronny: brak

To zaklęcie pozwala kapłanowi rozkazać istocie, by „umarła" (usnęła) na jedną rundę, pod koniec której obudzi się zupełnie zdrowa.

SANKTUARIUM (ODRZUCANIE)



Poziom: 1	Czas działania: 10 rund	
Sfera: Ochrona	Czas rzucania: 4	
Zasięg: rzucający czar	Obszar działania: rzucający	Rzut obronny: brak

To zaklęcie sprawia, że przeciwnicy ignorują istnienie chronionej nim osoby - traktują ją, jakby była niewidzialna. Chroniona osoba nie może wykonywać żadnych bezpośrednich, ofensywnych działań (jeśli to uczyni, czar przestanie działać), ma jednak prawo korzystać z niebojowych zaklęć i zachowywać się nieagresywnie. Oznacza to, że chroniony kapłan może na przykład leczyć rany lub pobłogosławić się. Kiedy jednak rzuci jakiś czar na inną istotę, działanie *Sanktuarium* dobiegnie końca.

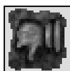
WYKRYCIE ZŁA (POZNANIE)



Poziom: 2	Czas działania: 1 tura	
Sfera: wszystkie	Czas rzucania: 1 runda	
Zasięg: pole widzenia	Obszar działania: zasięg wzroku	Rzut obronny: brak

Ten czar wykrywa emanacje zła pochodzące od dowolnej istoty. Każde złe stworzenie, znajdujące się w zasięgu działania zaklęcia, będzie świecić słabą czerwienią.

ZAGŁADA (PRZEMIANY)



Poziom: 1 | Czas rzucania: 2
Zasięg: pole widzenia | Obszar działania: w promieniu 10 metrów
Czas działania: natychmiastowy | Rzut obronny: brak

Zaklęcie to sprawia, że jego ofiarę przepełnia uczucie zguby i beznadziei. Na czas trwania czaru ofiara otrzymuje modyfikator -2 do wszystkich swoich rzutów, wliczając w to TraK0 i rzuty obronne. Nie ma rzutu obronnego przeciw temu zaklęciu.

ZBROJA WIARY (ODRZUCANIE)

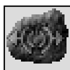


Poziom: 1 | Czas działania: 3 rundy + 1 runda/poziom
Sfera: Ochrona | Czas rzucania: 1
Zasięg: 0 | Obszar działania: rzucający | Rzut obronny: brak

Osoba, która rzuci to zaklęcie otrzymuje znaczącą ochronę przed zwykłymi i magicznymi atakami. Ta magiczna zbroja to pole energetyczne, które wchłania część obrażeń, jakie miała otrzymać osoba rzucająca czar. Na pierwszym poziomie ochrona wynosi 5% i co pięć kolejnych poziomów doświadczenia zwiększa się o kolejne 5%. Na 20 poziomie doświadczenia 25% obrażeń zadawanych kapłanowi może być absorbowane przez to zaklęcie.

ZAKLĘCIA KAPŁANA, POZIOM DRUGI

CISZA, 5 METRÓW (PRZEMIANY)

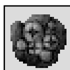


Poziom: 2 | Czas działania: 2 rundy/poziom
Sfera: Strażnicza | Czas rzucania: 5
Zasięg: pole widzenia | Obszar działania: w promieniu 5 metrów | Rzut obronny: neguje

Po rzuceniu tego zaklęcia, we wskazanym obszarze zapada cisza. Wszystkie dźwięki cichną - nie można rozmawiać ani rzucać czarów. Każda istota w obszarze działania musi wykonać rzut obronny przeciw czarom. Jeśli będzie on nieudany, to zostanie uciszona na czas działania czaru. Ofiarami zaklęcia są tylko istoty, które znalazły się w zasięgu jego działania w momencie rzucenia.

Dobry sposób na utrudnienie życia wrogiemu magowi. - Volo
Gdyby tylko ten czar był częściej używany na tobie, Volo. - Elminster

DOBRE JAGODY (PRZEMIANY, WYWOŁYWANIE)



Poziom: 2 | Czas działania: stały
Sfera: Rośliny | Czas rzucania: 1 runda
Zasięg: 0 | Obszar działania: specjalny | Rzut obronny: brak

Ten czar tworzy 2k4 magicznych jagód, które kapłan może nosić ze sobą. Zjedzenie każdej z nich powoduje uleczenie jednego punktu obrażeń. Można je nosić tylko przez jeden dzień na każdy poziom rzucającego czar.

KOROWA SKÓRA (PRZEMIANY)



Poziom: 2 | Czas działania: 4 rundy + 1 runda/poziom
Sfera: Ochrona, Rośliny | Czas rzucania: 5
Zasięg: dotyk | Obszar działania: 1 istota | Rzut obronny: brak

Czar ten sprawia, ze skóra istoty staje się twarda niczym kora drzewa, co podnosi jej bazową klasę pancerza do 6 +1 na każde cztery poziomy kapłana rzucającego czar (tzn. KP 5 na poziomie 4, KP 4 na 8 itd.). Ponadto chroniona czarem osoba otrzymuje premię +1 do wszystkich rzutów obronnych przed atakami, z wyjątkiem rzutów obronnych przeciw magii. Zaklęcie można rzucić na kapłana lub dowolną inną, dotkniętą przez niego istotę.

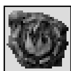
MŁOT DUCHOWY (INWOKACJA)



Poziom: 2 | Czas działania: 3 rundy + 1 runda/poziom
Sfera: Walka | Czas rzucania: 5
Zasięg: rzucający czar | Obszar działania: specjalny | Rzut obronny: brak

Mocą tego czaru kapłan powołuje do istnienia magiczny młot - broń, której może używać przez czas działania zaklęcia. Duchowy młot działa jak magiczna broń z premią +1 na każde sześć poziomów kapłana, aż do +3 do trafienia i obrażeń na 13 poziomie rzucającego czar. Trafienie tą bronią zadaje mniej więcej tyle obrażeń, ile zwykły młot bojowy: 4+1.

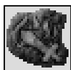
ODPORNOŚĆ NA OGIEŃ/ZIMNO (PRZEMIANY)



Poziom: 2 | Czas działania: 1 runda/poziom
Sfera: Ochrona | Czas rzucania: 5
Zasięg: dotyk | Obszar działania: 1 istota | Rzut obronny: brak

Istota, która znajdzie się pod wpływem tego zaklęcia, lepiej wytrzymuje gorąco lub zimno (może stanąć nago na śniegu lub wyjąć coś z normalnych płomieni). Chroniona istota jest w stanie wytrzymać także intensywniejsze zimno lub gorąco (pochodzenia zarówno naturalnego, jak i magicznego), takie jak rozpalone węgle, znaczne ilości płonącego oleju, płomienne miecze, burze ognia, kule ognia, roje meteorów, oddech czerwonego smoka, lodowe miecze, lodowe burze, magiczne różdżki mrozu czy oddech białego smoka. We wszystkich tych wypadkach wysoka lub niska temperatura tylko w ograniczonym stopniu szkodzi chronionej istocie - otrzymuje ona tylko 50% obrażeń wywołanych przez ogień lub chłód.

PŁOMIENNE OSTRZE (WYWOŁYWANIE)



Poziom: 2 | Czas działania: 4 rundy + 1 runda/2 poziomy
Sfera: Żywioły (Ogień) | Czas rzucania: 4
Zasięg: rzucający czar | Obszar działania: specjalny | Rzut obronny: brak

Po rzuceniu tego czaru z ręki kapłana strzela czerwony płomień, którym można walczyć jak sejmitarem. Udane trafienie w walce wręcz zadaje 1k4 + 4 punktów obrażeń z modyfikatorem +2 (tzn. 7-10 punktów) dla przeciwników nieumarłych lub szczególnie podatnych na ogień. Jeżeli trafiony jest chroniony przed ogniem, to zadawane będą o 2 obrażenia mniej (tzn. 1k4 + 2). Czar nie ma wpływu na istoty żyjące w ogniu i używające go jako naturalnej broni. Trzeba pamiętać, że *Płomienne ostrze* nie jest magiczną bronią w zwykłym tego słowa znaczeniu, tak więc nie można nim zranić przeciwników odpornych na zwykłą broń (poza nieumarłymi). Zaklęcie to nie działa pod wodą.

Użycie tego zaklęcia to jeden z wielu skutecznych sposobów, by nie dopuścić do regeneracji trolli. - Elminster

POMOC (NEKROMANCJA, SPROWADZANIE)



Poziom: 2 | Czas działania: 1 runda + 1 runda/poziom
Sfera: Nekromancja | Czas rzucania: 5
Zasięg: dotyk | Obszar działania: 1 istota | Rzut obronny: brak

Istota, na którą rzucono to zaklęcie, otrzymuje błogosławieństwo (+1 do ataku i rzutów obronnych) oraz 1k8 dodatkowych punktów życia na czas działania czaru. Zaklęcie sprawia, że można mieć więcej punktów życia niż zwykłe maksimum. Jeśli chroniona osoba zostanie zraniona, to najpierw zmniejszana jest właśnie ta czasowa wytrzymałość. Dodatkowych punktów życia nie można odzyskać dzięki leczniczej magii.

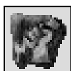
POZNANIE CHARAKTERU (POZNANIE)



Poziom: 2 | Czas działania: natychmiastowy
Sfera: Poznanie | Czas rzucania: 1 runda
Zasięg: 9 metrów | Obszar działania: 1 istota | Rzut obronny: neguje

Czar ten pozwala kapłanowi dokładnie odczytać aurę istoty. Aby rzucić to zaklęcie, kapłan musi stać w miejscu i koncentrować się przez całą rundę. Jeśli ofiara wykona udany rzut obronny przeciw czarom, to kapłan niczego się nie dowie. Niektóre magiczne urządzenia negują działanie tego zaklęcia. Podczas działania czaru zła istota będzie świecić na czerwono, neutralna na błękitno, a dobra na zielono.

PRZYWOŁANIE BOSKIEJ MOCY (INWOKACJA)



Poziom: 2 | Czas działania: 1 tura
Sfera: Walka | Czas rzucania: 2
Zasięg: rzucający czar | Obszar działania: rzucający | Rzut obronny: brak

Kapłan odwołuje się do swego boga, by na krótki czas obdarzył go cząstką niebiańskiej mocy. Po rzuceniu tego czaru Siła, Kondycja i Zręczność kapłana wzrastają o 1 na każde trzy poziomy. Tak więc cechy kapłana z 3 poziomu zwiększą się o 1, z 12 o 4.

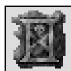
PSALM (SPROWADZANIE/PRZYWOŁYWANIE)



Poziom: 2 | Czas działania: 1 tura
Sfera: Walka | Czas rzucania: 1 runda
Zasięg: pole widzenia | Obszar działania: w promieniu 10 metrów | Rzut obronny: brak

Czar ten sprowadza na kapłana i jego sprzymierzeńców szczególną łaskę, szkodząc jednocześnie jego wrogom. Po zakończeniu rzucania czaru wszyscy przyjaciele kapłana znajdujący się w obszarze jego działania otrzymują premię +1 do rzutów na trafienie, zadawanych obrażeń i rzutów obronnych, a przeciwnicy odpowiednio modyfikator -1. W danym czasie może działać tylko jeden *Psalm*.

SPOWOLNIENIE TRUCIZNY (NEKROMANCJA)



Poziom: 2	Czas działania: natychmiastowy	
Sfera: Leczenie	Czas rzucania: 1	
Zasięg: dotyk	Obszar działania: dotknięta istota	Rzut obronny: brak

Czar ten w znaczny sposób spowalnia efekty działania jadu, właściwie neutralizując większość trucizn, za wyjątkiem najmocniejszych.

SZUKANIE PUŁAPEK (POZNANIE)



Poziom: 2	Czas działania: 3 tury	
Sfera: Poznanie	Czas rzucania: 5	
Zasięg: 0	Obszar działania: ścieżka długości 3 metrów	Rzut obronny: brak

Po rzuceniu tego czaru kapłan, niczym złodziej, widzi wszystkie mechaniczne lub magiczne pułapki, ukryte zarówno w sposób normalny, jak i magiczny. Mianem pułapki określa się każde urządzenie, które spełnia trzy kryteria: działa w sposób nagły lub niespodziewany, efekty jego działania są szkodliwe dla rzucającego, urządzenie zostało stworzone z zamysłem wywołania szkodliwych efektów. Dlatego do pułapek zalicza się wszelkiego rodzaju alarmy, glify oraz podobne zaklęcia i urządzenia.

UNIERUCHOMIENIE OSOBY (ZACZAROWANIA/ZAUROCZENIA)



Poziom: 2	Czas działania: 1 tura	
Sfera: Uroki	Czas rzucania: 5	
Zasięg: pole widzenia	Obszar działania: ofiara i każdy w promieniu 1,5 metra	Rzut obronny: neguje

Zaklęcie to działa tak samo jak trzeciopoziomowy czar maga, *Unieruchomienie osoby*.

ZAUROCZENIE OSOBY LUB SSAKA (ZACZAROWANIA/ZAUROCZENIA)



Poziom: 2	Czas działania: 1 tura	
Sfera: Zwierzęta	Czas rzucania: 5	
Zasięg: pole widzenia	Obszar działania: 1 osoba lub ssak	Rzut obronny: neguje

Zaklęcie to działa identycznie jak pierwszopoziomowy czar maga, *Zauroczenie*.

ZAKLĘCIA KAPŁANA, POZIOM TRZECI

ANIMACJA MARTWEGO (NEKROMANCJA)



Poziom: 3	Czas działania: 8 godzin	
Sfera: Nekromancja	Czas rzucania: 1 runda	
Zasięg: 10 metrów	Obszar działania: specjalny	Rzut obronny: brak

Zaklęcie to działa tak samo jak piątopoziomowy czar maga, *Animacja martwego*.

BEZMYŚLNOŚĆ (ZACZAROWANIA/ZAUROCZENIA)



Poziom: 3	Czas działania: 1 tura	
Sfera: Prawo	Czas rzucania: 5	
Zasięg: pole widzenia	Obszar działania: 1 istota	Rzut obronny: neguje

Ofiara tego czaru wykonuje rzut obronny przeciwko zaklęciom. Jeśli rzut się nie powiedzie, porusza się losowo, atakuje najbliższą osobę albo stoi otumaniona.

GLIF STRAŻNICZY (ODRZUCANIE, WYWOŁYWANIE)



Poziom: 3	Czas działania: stały do zadziałania	
Sfera: Strażnicza	Czas rzucania: specjalny	
Zasięg: 20 metrów	Obszar działania: w promieniu 10 metrów	Rzut obronny: specjalny

Glif strażniczy ma postać magicznego znaku, który uniemożliwia nieupoważnionym i wrogim istotom przejście, wstęp lub otworzenie chronionego miejsca. Można go użyć do zabezpieczenia małego mostu, zablokowania przejścia czy jako pułapkę chroniącą skrzynię. Każda istota naruszająca dany obszar staje się ofiarą magii znaku. Udany rzut obronny na czary pozwala uniknąć działania glifu. Uaktywniony glif zadaje ofierze 1k4 obrażenia od elektryczności na każdy poziom kapłana.

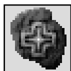
LECZENIE CHOROBY (ODRZUCANIE)



Sfera: Nekromancja — Czas rzucania: 1
Zasięg: dotyk — Obszar działania: 1 istota
Czas działania: stały — Rzut obronny: brak

Za pomocą tego zaklęcia rzucający może uleczyć praktycznie każdą dolegliwość, kładąc dłonie na chorej osobie. Leczenie jest stałe, ale nie daje odporności na chorobę w przyszłości. Za pomocą zaklęcia można również uleczyć ślepotę i głuchotę. Istnieją jednak pewne wywoływane magią choroby, których czar ten nie wyleczy.

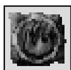
LECZENIE ŚREDNICH RAN (NEKROMANCJA)



Poziom: 3 — Czas działania: stały
Sfera: Leczenie — Czas rzucania: 5
Zasięg: dotyk — Obszar działania: 1 istota — Rzut obronny: brak

Rzucając ten czar i kładąc ręce na istocie kapłan przywraca jej 14 punktów życia straconych w wyniku odniesionych ran lub innych uszkodzeń cielesnych. Leczenie to nie działa na stworzenia nieumarłe, pochodzące z innych wymiarów egzystencji lub pozbawione materialnego ciała. Leczenie jest stałe, pod warunkiem jednak, że istota nie otrzyma kolejnych obrażeń. Nowopowstałe rany można uleczyć jak zwykłe obrażenia.

OCHRONA PRZED OGNIEM (ODRZUCANIE)



Poziom: 3 — Czas działania: specjalny
Sfera: Ochrona, Żywioły (Ogień) — Czas rzucania: 6
Zasięg: dotyk — Obszar działania: 1 istota — Rzut obronny: brak

Efekt działania tego czaru zależy od osoby, na którą został rzucony - inaczej działa na kapłana, który go rzucił, a inaczej na inną osobę. Jednakże w obu wypadkach działa nie dłużej niż przez 1 turę na poziom kapłana. Czar ten zapewnia całkowitą ochronę przed zwykłym ogniem (pochodniami, ogniskami, płonącym olejem itp.) oraz częściową przed ogniem magicznym, takim jak zionięcie ognistego smoka, piekielnego ogara, czarami w rodzaju *Płonących dłoni, Ognistych kul, Burz ogniowych, Rojów meteorów* itp. W przypadku ognia magicznego czar ten absorbuje 80% otrzymanych obrażeń.

POZBAWIENIE MAGII (ZACZAROWANIA/ZAUROCZENIA)



Poziom: 3 — Czas działania: 1 tura
Sfera: Chaos — Czas rzucania: 5
Zasięg: pole widzenia — Obszar działania: 1 istota — Rzut obronny: neguje

Zaklęcie to utrudnia ofierze rzucanie czarów - każda taka próba ma tylko 20% szans na powodzenie. Istota może uniknąć *Pozbawienia magii*, jeśli powiedzie się jej rzut obronny przeciw czarom z modyfikatorem -2.

PRZEKLĘTA STREFA (NEKROMANCJA)



Poziom: 3 — Czas działania: natychmiastowy
Sfera: Leczenie — Czas rzucania: 3
Zasięg: pole widzenia — Obszar działania: w promieniu 6 metrów — Rzut obronny: specjalny

Czar ten wzywa siły sfery materii negatywnej, by otworzyły korytarz łączący je z celem. Gdy to się stanie, wszystkie dobre istoty w promieniu działania otrzymują co rundę 1k4 obrażeń na poziom kapłana. Udany rzut obronny zmniejsza te obrażenia o połowę. Dodatkowo, jeśli ofierze nie uda się odeprzeć czaru, przez 4 rundy jej rzuty ataku zostaną pogorszone o 2.

ROZPROSZENIE MAGII (ODRZUCANIE)



Poziom: 3 — Czas działania: specjalny
Sfera: Ochrona — Czas rzucania: 3
Zasięg: pole widzenia — Obszar działania: sześcian o boku 10 metrów — Rzut obronny: brak

Zaklęcie to działa tak samo jak trzeciopoziomowy czar maga, *Rozproszenie magii.*

SIŁA JEDNOŚCI (PRZEMIANY)



Poziom: 3 | Czas działania: 1 tura
Sfera: Prawo | Czas rzucania: 3
Zasięg: 0 | Obszar działania: drużyna | Rzut obronny: brak

Po rzuceniu tego zaklęcia Siła wszystkich członków drużyny osiągnie wartość 18/76. Jeśli ktoś z nich posiada wyższą Siłę (bez względu na to, czy uzyskał ją naturalnie czy magicznie), to w jego przypadku cecha ta spadnie do 18/76. Czar działa przez 1 turę, po czym Siła postaci wraca do normalnych wartości.

7STREFA CZYSTEGO POWIETRZA (ODRZUCANIE)



Sfera: Ochronna | Czas rzucenia: 3
Zasięg: 30 metrów | Obszar działania: specjalny
Czas działania: natychmiastowy | Rzut obronny: brak

Zaklęcie to usuwa wszelkie szkodliwe składniki z trujących obłoków (także tych magicznie stworzonych, jak na przykład *Zabójcza chmura*). Czar ten przegania wszystkie chmury wokół osoby, która rzuciła czar. Nie chroni jednak przed trującymi oparami smoków (jak na przykład chlor zielonego smoka).

To zaklęcie przydałoby mi się po spożyciu posiłku w jadłodajni Pod Prażonym Gryfem! - Volo

ŚWIĘTE UDERZENIE (NEKROMANCJA)



Poziom: 3 | Czas działania: natychmiastowy
Sfera: Leczenie | Czas rzucania: 3
Zasięg: pole widzenia | Obszar działania: promień 6 metrów | Rzut obronny: specjalny

Czar ten wzywa siły sfery światłości, by otworzyły korytarz łączący je z celem. W wyniku tego wszelkie złe istoty w promieniu działania otrzymują co rundę 1-4 obrażeń na poziom kapłana. Udany rzut obronny zmniejsza te obrażenia o połowę. Dodatkowo, jeśli ofierze nie uda się odeprzeć czaru, zostaje na jedną rundę oślepiona.

UJAWNIENIE NIEWIDZIALNYCH (POZNANIE)



Poziom: 3 | Czas działania: natychmiastowy
Sfera: Poznanie | Czas rzucania: 8
Zasięg: pole widzenia | Obszar działania: w promieniu 10 metrów | Rzut obronny: brak

Ujawnienie rozprasza niewidzialność wszystkich istot znajdujących się w zasięgu jego działania. Dotyczy to chronionych zaklęciami *Sanktuarium, Ulepszoną niewidzialnością,* mocą *Drzwi z cienia*, itd.

UNIERUCHOMIENIE ZWIERZĘCIA (ZACZAROWANIA/ZAUROCZENIA)



Poziom: 3 | Czas działania: 2 rundy/poziom
Sfera: Zwierzęta | Czas rzucania: 5
Zasięg: pole widzenia | Obszar działania: specjalny | Rzut obronny: neguje

Czar ten unieruchamia zwierzęta, ale tylko o rozmiarach zwykłych i olbrzymich. Potwory w rodzaju wiwern, ankhegów i pełzaczy ścierwojadów nie zaliczają się do zwierząt. Centrum działania tego czaru znajduje się w miejscu wskazanym przez rzucającego. Czar obejmuje wszystkie zwierzęta w obrębie 1,5 m od centrum. Udany rzut obronny chroni przed działaniem czaru. Czar nie chroni przed ranami, chorobami czy truciznami, które mogą pogarszać stan jego ofiar.

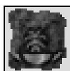
WEZWANIE BŁYSKAWIC (PRZEMIANY)



Poziom: 3 | Czas działania: 1 tura/4 poziomy
Sfera: Pogoda | Czas rzucania: 1 tura
Zasięg: pole widzenia | Obszar działania: 120 metrów | Rzut obronny: 1/2

Czar działa tylko pod otwartym niebem - rzucenie go gdzie indziej oznacza zmarnowanie zaklęcia. Pozwala on kapłanowi sprowadzać błyskawice z szybkością jednej na turę. Zaklęcie działa przez turę na każdy poziom rzucającego. Każda błyskawica zadaje 2-8 obrażeń elektrycznych plus 1k8 obrażeń na poziom czarującego. Tak więc błyskawica kapłana z 4 poziomu zada 2-8+4k8 obrażeń. Błyskawica uderza z góry we wrogów kapłana. Rzucający nie wybiera celów dla czaru, ale błyskawica nie trafi w żadnego z jego towarzyszy.

WEZWANIE OWADÓW (PRZYWOŁYWANIE)



Sfera: Zwierzęta | Czas rzucenia: 9
Zasięg: 30 metrów | Obszar działania: 1 istota
Czas działania: 7 rund | Rzut obronny: specjalny

Czar ten przywołuje chmarę owadów, które zaatakują wybranego wroga. Rój zbiera się w punkcie wybranym przez rzucającego czar, w promieniu działania i atakuje pojedynczą wybraną ofiarę.

Ofiara może wykonać rzut obronny na zionięcia (z modyfikatorem -4), aby uciec. Jeśli jej się nie uda, otrzymuje 1 punkt obrażeń co dwie sekundy. Ofiara ma -2 do ataku i +2 do KP. Rój owadów ciągle kąsa ofiarę, dlatego trudno jest rzucić jakiś czar (50% szans na niepowodzenie czaru).

ZDJĘCIE KLĄTWY (ODRZUCANIE)



Poziom: 3 | Czas działania: stały
Sfera: Ochrona | Czas rzucania: 6
Zasięg: dotyk | Obszar działania: specjalny | Rzut obronny: specjalny

Rzucając ten czar mag może zdjąć klątwę z osoby lub obiektu albo też zlikwidować przekleństwo w postaci nawiedzenia lub obecności złej istoty. Czar ten nie pozwala usunąć klątwy z przeklętej tarczy, broni czy zbroi, ale osoba dzierżąca przedmioty tego typu zostaje uwolniona od ich wpływu i może się ich pozbyć. Niektóre z klątw mogą być zbyt silne, aby można je było usunąć za pomocą tego czaru lub też mogą wymagać od maga wyższego poziomu doświadczenia.

ZDJĘCIE PARALIŻU (ODRZUCANIE)

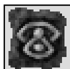


Poziom: 3 | Czas działania: natychmiastowy
Sfera: Ochrona | Czas rzucania: 6
Zasięg: 10 metrów/poziom | Obszar działania: w promieniu 6 metrów | Rzut obronny: brak

Kapłan, który rzuci to zaklęcie, może uwolnić jedną istotę od efektów działania dowolnego paraliżu lub podobnej magii (takiej jak *Dotyk ghula* lub *Unieruchomienie*).

ZAKLĘCIA KAPŁANA, POZIOM CZWARTY

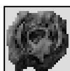
DALEKOWZROCZNOŚĆ (POZNANIE)



Poziom: 4 | Czas rzucania: 4
Zasięg: specjalny | Obszar działania: specjalny
Czas działania: 3 rundy + 1 runda/poziom | Rzut obronny: brak

Po rzuceniu *Dalekowzroczności* kapłan może obejrzeć mapę niezbadanego obszaru. Po prostu kliknij fragment mapy, który chcesz zobaczyć. Przez czas działania czaru kapłan może obserwować ten obszar, zauważy również potwory i fortyfikacje.

DOMINACJA UMYSŁOWA (ZACZAROWANIA/ZAUROCZENIA)



Poziom: 4 | Czas działania: 8 rund
Sfera: Myśli | Czas rzucania: 4
Zasięg: pole widzenia | Obszar działania: 1 istota | Rzut obronny: neguje

Chcąc powstrzymać kapłana przed wejściem w głąb swego umysłu, ofiara musi wykonać udany rzut obronny przed czarami (modyfikator -2). Efekty tego czaru są podobne do efektów zaklęcia *Dominacja* (mag, 4 poziom), występują jednak pewne różnice. Przede wszystkim kapłan nie ma dostępu do myśli ofiary, jej odczuć, pamięci i doznań zmysłowych. Może jedynie nakazać ofierze wykonanie jakichś zadań lub czynności. Aby kontrolować ofiarę, kapłan musi ją widzieć i znajdować się w pobliżu. Dominacja trwa do chwili rozproszenia lub zakończenia działania czaru.

JEDNOŚĆ OBRONNA (ZACZAROWANIA/ZAUROCZENIA)



Poziom: 4 | Czas działania: 6 rund
Sfera: Prawo | Czas rzucania: 1
Zasięg: rzucający czar | Obszar działania: w promieniu 3 metrów | Rzut obronny: brak

Ten czar wzmacnia obronę objętych nim istot poprzez magiczną koordynację ich działań obronnych oraz ataków. Pozwala to podczas jakiejś utarczki czy bitwy działać grupie istot jak jednolitemu zespołowi. Centrum czaru zawsze znajduje się w miejscu, w którym jest rzucający czar, a objęci są nim wszyscy w promieniu 3 metrów. Ci, którzy znajdują się pod wpływem zaklęcia, mogą później wyjść poza tak określony krąg i w dalszym ciągu korzystać z jego mocy. Podczas działania czaru Klasa Pancerza każdej objętej nim istoty poprawia się o +2 punkty. Trwa to przez 10 rund lub do chwili udanego rozproszenia.

Zjednoczeni przetrwamy, podzieleni zginiemy. - Elminster

LECZENIE POWAŻNYCH RAN (NEKROMANCJA)



Poziom: 4 | Czas działania: natychmiastowy
Sfera: Leczenie | Czas rzucania: 7
Zasięg: dotyk | Obszar działania: 1 istota | Rzut obronny: brak

Ten czar to potężniejsza wersja *Leczenia lekkich ran*. Rzucający go kapłan leczy 17 obrażeń istocie, na której położy ręce. Zaklęcie nie działa na stworzenia pozbawione materialnego ciała, nieumarłe lub pochodzące z innych sfer egzystencji.

NEUTRALIZACJA TRUCIZNY (NEKROMANCJA)



Poziom: 4 | Czas działania: natychmiastowy
Sfera: Leczenie | Czas rzucania: 1
Zasięg: dotyk | Obszar działania: 1 istota | Rzut obronny: brak

Po rzuceniu na zatrutą osobę czar neutralizuje truciznę i leczy 1-8 punktów obrażeń. Zaklęcie to leczy także choroby oraz głuchotę i ślepotę.

OCHRONA PRZED ZŁEM, PROMIEŃ 3 METRY (ODRZUCANIE)

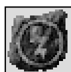


Poziom: 4 | Czas działania: 1 tura/poziom
Sfera: Ochronna | Czas rzucania: 7
Zasięg: dotyk | Obszar działania: w promieniu 3 metrów | Rzut obronny: brak

Zaklęcie to sprawia, że wszystkie istoty w promieniu 3 metrów od rzucającego zostają objęte indywidualną *Ochroną przed złem*. Wokół tych osób tworzy się magiczna bariera, która porusza się wraz z nimi i przynosi dwa efekty - po pierwsze, wszystkie ataki wykonane przez złe istoty otrzymują -2 do trafienia; po drugie, daje +2 do wszystkich rzutów obronnych, które trzeba wykonać w wyniku takich ataków.

Często zaklęcie to stanowi jedyną rzecz, jaka znajduje się między drużyną, a szalejącym demonem! - Volo

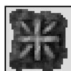
OCHRONA PRZED BŁYSKAWICAMI (ODRZUCANIE)



Poziom: 4 | Czas działania: 5 rund/poziom
Sfera: Ochronna, Pogoda | Czas rzucania: 7
Zasięg: dotyk | Obszar działania: dotknięta istota | Rzut obronny: brak

Czar ten zapewnia całkowitą niewrażliwość na wszelkie ataki elektryczne, takie jak ataki magiczne typu *Błyskawica, Porażający uścisk* itp. Ochrona trwa do chwili zakończenia działania czaru lub udanego rozproszenia magii.

OCHRONA PRZED NEGATYWNĄ ENERGIĄ (ODRZUCANIE)



Poziom: 4 | Czas rzucania: 3
Sfera: Ochronna, Nekromancja | Zasięg: dotyk
Obszar działania: 1 istota | Czas działania: 5 rund | Rzut obronny: brak

Ten czar zapewnia rzucającemu lub dotkniętej przez niego istocie częściową ochronę przed nieumarłymi powiązanymi ze sferą negatywnej energii (jak na przykład wampiry) i pewnymi rodzajami broni i czarów, które wysysają poziomy energii. Ten czar otwiera kanał do sfery Pozytywnej Energii, równoważąc atak energią negatywną. Istota, na którą rzucono czar, jest przez czas jego działania chroniona przed wszelkimi formami wysysania poziomów. Chroniona istota otrzymuje obrażenia od ciosu, ale nie traci doświadczenia. Tego czaru nie można rzucić w obrębie sfery Negatywnej Energii.

OSŁONA PRZED ŚMIERCIĄ (NEKROMANCJA)



Poziom: 4 | Czas rzucania: 1 runda
Zasięg: pole widzenia | Obszar działania: 1 istota
Czas działania: 1 tura/poziom | Rzut obronny: neguje

Czar ten chroni cel przed wszystkimi postaciami magii śmierci. Ochrona ta działa przez czas działania czaru. Do magii śmierci zaliczają się między innymi następujące zaklęcia: *Dezintegracja, Słowo Mocy: giń, Zaklęcie Śmierci* i *Palec Śmierci*.

PŁASZCZ STRACHU (SPROWADZANIE)



Sfera: Uroki | Czas rzucenia: 6
Zasięg: dotyk | Obszar działania: rzucający
Czas działania: natychmiastowy | Rzut obronny: neguje

Zaklęcie to sprawia, że rzucający promieniuje aurą strachu na metr wokół siebie. Wszystkie postacie i istoty w tym promieniu muszą wykonać udany rzut obronny na czary, bo inaczej uciekną w panice na 4 rundy. Mogą nawet upuścić trzymane przedmioty. Członkowie drużyny są odporni na działanie tego czaru, ale aura i tak może im przeszkadzać.

POMNIEJSZE PRZYWRÓCENIE (NEKROMANCJA)



Poziom: 4 | Sfera: Nekromancja
Zasięg: dotyk | Czas rzucenia: 2
Czas działania: stały | Obszar działania: 1 istota | Rzut obronny: brak

Kiedy ten czar zostanie rzucony na jakąś istotę, poziom jej energii życiowej podnosi się. Pozwala to przywrócić energię utraconą w wyniku działania jakiejś siły lub potwora. Rzucenie tego czaru jest czynnością bardzo wyczerpującą i kapłan najprawdopodobniej będzie potrzebował wypoczynku.

PRZYWOŁANIE ZWIERZĄT I (SPROWADZANIE/PRZYWOŁYWANIE)



Poziom: 4 | Czas działania: 3 tury
Sfera: Zwierzęta, Przywoływanie | Czas rzucania: 7
Zasięg: 20 metrów | Obszar działania: specjalny | Rzut obronny: brak

Mocą tego czaru kapłan przywołuje do ośmiu zwierząt o liczbie kostek 4 lub mniej. Czar można rzucać na wolnym powietrzu lub wewnątrz budynków, a rodzaj przywołanych zwierząt zależy od miejsca, w którym rzucany jest czar.

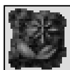
SWOBODA DZIAŁANIA (ODRZUCANIE)



Poziom: 4 | Czas działania: 1 tura + 1 runda/poziom
Sfera: Uroki | Czas rzucania: 5
Zasięg: dotyk | Obszar działania: dotknięta istota | Rzut obronny: brak

Osoba znajdująca się pod wpływem tego zaklęcia staje się odporna na wszystkie czary, które mogłyby ograniczać swobodę jej poruszania (dotyczy to *Śliskości, Pajęczyny* lub *Spowolnienia ruchów*), a także neguje efekty czarów takich, jak *Paraliż i Unieruchomienie*. Pod wodą postać porusza się z normalną szybkością (jak po lądzie) i może zadawać pełne obrażenia, nawet za pomocą takich broni jak korbacze, młoty i wekiery. Zaklęcie nie pozwala jednak na oddychanie pod wodą bez pomocy innych magicznych metod.

ŚWIĘTA MOC (WYWOŁYWANIE)



Poziom: 4 | Czas rzucania: 6
Zasięg: rzucający czar | Obszar działania: rzucający
Czas działania: 1 runda/poziom | Rzut obronny: brak

Dzięki temu zaklęciu rzucająca je osoba zyskuje siłę i umiejętności wojownika na tym samym poziomie, co ona. Siła kapłana przyjmuje wartość 18/00, nawet jeśli normalnie jest większa, zaś jego TraK0 staje się takie samo, jak wojownika na danym poziomie. Dodatkowo zyskuje on czasowo 1 punkt życia za każdy poziom. Efekt ten trwa do chwili zakończenia działania zaklęcia lub do momentu jego rozproszenia.

TRUCIZNA (NEKROMANCJA)



Poziom: 4 | Czas rzucania: 4
Zasięg: 5 metrów | Obszar działania: 1 istota
Czas działania: 1 tura | Rzut obronny: neguje

Dzięki temu zaklęciu mag może zatruć ofiary, którym nie powiedzie się rzut obronny przeciw truciznom. Efekt działania zależy od poziomu maga i jest opisany poniżej:

7-9 poziom: – 2k8 + 2/runda
10-12 poziom: – 3k8 + 3/runda
13-14 poziom: – 4k8 + 4/runda
15-16 poziom: – 5k8 + 5/runda
17+ poziom: – 8k8 + 6/runda

Jeśli rzut obronny będzie udany, zaklęcie nie przynosi żadnego efektu.

WEZWANIE LEŚNYCH ISTOT (SPROWADZANIE/PRZYWOŁYWANIE)



Poziom: 4 | Czas działania: 3 tury
Sfera: Zwierzęta/Przywoływanie | Czas działania: 7
Zasięg: pole widzenia | Obszar działania: specjalny | Rzut obronny: brak

Za pomocą tego zaklęcia można przywołać nimfę, która będzie pomagała drużynie. Będzie ona posiadała kilka czarów kapłańskich do swej dyspozycji i wykorzysta je dla dobra drużyny (wśród tych czarów będą: *Dominacja umysłowa, Zamęt* i *Uzdrowienie*). Nimfa pozostaje pod kontrolą rzucającego do chwili śmierci lub zakończenia działania czaru.

ZADAWANIE POWAŻNYCH RAN (NEKROMANCJA)



Poziom: 4 | Czas działania: stały
Sfera: Leczenie | Czas rzucania: 7
Zasięg: dotyk | Obszar działania: dotknięta istota | Rzut obronny: brak

Jest to odwrotność zaklęcia *Leczenie poważnych ran*. Zamiast leczyć dotkniętą istotę, zadaje obrażenia. Dotknięta przez kapłana istota otrzyma 17 punktów obrażeń. Aby czar zadziałał, należy po jego rzuceniu wykonać udany atak wręcz. Kapłan ma tylko 2 rundy na wykonanie ataku; po tym czasie czar wygasa. Poza tym, jeśli kapłan nie trafi danej istoty, czar zostaje zmarnowany. Przed czarem nie chroni żaden rzut obronny.

ZAKLĘCIA KAPŁANA, POZIOM PIĄTY

CHAOTYCZNE ROZKAZY (ZACZAROWANIA/ZAUROCZENIA)



Poziom: 5 | Czas działania: 1 tura/poziom
Sfera: Chaos | Czas rzucania: 3
Zasięg: pole widzenia | Obszar działania: 1 istota | Rzut obronny: brak

Zaklęcie to sprawia, że znajdująca się pod jego wpływem osoba będzie odporna na magiczne rozkazy. W tej kategorii mieszczą się: *Sugestia, Zauroczenie, Dominacja, Rozkaz, Uśpienie* i *Zamęt*. Zaklęcie to obejmuje tylko jedną istotę i trwa do wygaśnięcia lub magicznego rozproszenia.

GRUPOWE LECZENIE (NEKROMANCJA)



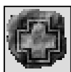
Poziom: 5 | Czas działania: natychmiastowy
Sfera: Leczenie | Czas rzucania: 5
Zasięg: pole widzenia | Obszar działania: w promieniu 10 metrów

Podczas rzucania tego czaru kapłan musi wyobrazić sobie członków swojej drużyny i skoncentrować się na jedności zespołu. Po zakończeniu zaklęcia wszyscy w drużynie odzyskują 1k8 + 1/poziom punktów życia. Efekt ten działa niezależnie od tego, gdzie znajdują się poszczególni członkowie drużyny.

Efekt działania jest stały tylko pod warunkiem, że osoba poddana jego działaniu nie otrzyma kolejnych obrażeń. Nowopowstałe rany zagoją się - lub zostaną uleczone - tak jak każde normalne obrażenia.

To świetny sposób, by pomóc towarzyszom w czasie walki! - Volo

LECZENIE KRYTYCZNYCH RAN (NEKROMANCJA)



Poziom: 5 | Czas działania: stały
Sfera: Leczenie | Czas rzucania: 8
Zasięg: dotyk | Obszar działania: dotknięta istota | Rzut obronny: brak

Czar ten jest potężniejszą wersją zaklęcia *Leczenie lekkich ran*. Przywraca 27 punktów życia rannej istocie, na którą kapłan nałoży ręce. Nie ma wpływu na nieumarłych lub istoty pochodzące z innych sfer egzystencji.

ODPĘDZENIE NIEUMARŁYCH (ODRZUCANIE)



Poziom: 5 | Czas rzucania: 5
Zasięg: rzucający czar | Obszar działania: rzucający
Czas działania: 1 tura | Rzut obronny: brak

To potężne zaklęcie tworzy fale energii ze sfery anty-negatywnej, które rozchodzą się od kapłana. Fale te uniemożliwiają wszystkim nieumarłym zaatakowanie osoby rzucającej, ponieważ na kilka chwil są odpychani do tyłu. Przez czas działania czaru co rundę pojawia się kolejna fala. Czar ten działa na wszelkich nieumarłych, bez rzutu obronnego.

ODPORNOŚĆ NA MAGIĘ (PRZEMIANY)



Poziom: 5 | Czas działania: 3 rundy + 1 runda/poziom
Sfera: Ochronna | Czas rzucania: 1 runda
Zasięg: 1 | Obszar działania: 1 istota | Rzut obronny: brak

Po rzuceniu tego czaru istota znajdująca się pod jego wpływem staje się niewrażliwa na wszelką magię. Przyznana niewrażliwość wynosi 2% na poziom kapłana i może dojść do 40% na 20-tym poziomie. Poziom niewrażliwości jest stały, więc jeżeli dana istota posiada już większą niewrażliwość niż kapłan chciałby jej przyznać, to w gruncie rzeczy zmniejszy ją do ilości przyznawanej poprzez ten czar. Zaklęcie trwa przez określony czas lub do chwili rozproszenia.

PLAGA OWADÓW (SPROWADZANIE/PRZYWOŁYWANIE)



Sfera: Walka | Czas działania: 6 rund
Poziom: 5 | Czas rzucania: 1 runda
Zasięg: 110 metrów | Obszar działania: specjalny | Rzut obronny: brak

Czar ten sprowadza rój pełzających, skaczących i latających owadów. Atakuje on wybrany cel, a następnie jego najbliższego sojusznika (w sumie maksymalnie 6 istot). Na obszarze działania roju niemożliwe jest rzucanie zaklęć (100% ryzyko niepowodzenia). Istoty znajdujące się w zasięgu jego działania otrzymują 1 punkt obrażeń co dwie sekundy, niezależnie od KP. Niewidzialność nie chroni przed tym czarem. Poza tym, każda ofiara musi wykonać rzut obronny przeciw zionięciom lub przez rundę będzie uciekać w przerażeniu.

POTĘŻNIEJSZY ROZKAZ (ZACZAROWANIA/ZAUROCZENIA)



Poziom: 5 | Czas działania: 1 runda/poziom
Sfera: Uroki | Czas rzucania: 1
Zasięg: pole widzenia | Obszar działania: w promieniu 6 metrów | Rzut obronny: neguje

Podobnie jak *Rozkaz* pierwszego poziomu, czar ten pozwala kapłanowi na wydanie innym istotom polecenia, by „umarły" (zasnęły), ale w tym wypadku efekt trwa przez 1 rundę na poziom kapłana. Po upływie tego czasu ofiara (lub ofiary) budzi się. Obszar działania jest podobny do obszaru *Śmierdzącej chmury* lub *Ognistej kuli*.

PRAWDZIWE WIDZENIE (POZNANIE)



Poziom: 5 | Czas działania: 1 tura
Sfera: Poznanie | Czas rzucania: 8
Zasięg: 0 | Obszar działania: 20 metrów | Rzut obronny: brak

Natychmiast po rzuceniu tego czaru rozproszone zostają wszystkie wrogie zaklęcia ze sfery Iluzji/Urojeń działające na tym obszarze. Oto lista czarów, które podlegają temu działaniu: *Odbity obraz, Niewidzialność, Lustrzane Odbicie, Niewykrywalność, Ulepszona niewidzialność, Drzwi z Cienia, Zmylenie, Przenoszenie obrazu, Mamidło.* Czar ten działa w promieniu około 20 metrów wokół rzucającego. Nawet jeśli ofiara tego czaru posiada jakąś odporność magiczną, to nie działa ona na *Prawdziwe widzenie.*

PRZYWOŁANIE ZWIERZĄT II (SPROWADZANIE/PRZYWOŁYWANIE)



Poziom: 5 | Czas działania: 3 tury
Sfera: Zwierzęta, Przywoływanie | Czas rzucania: 8
Zasięg: 60 metrów | Obszar działania: specjalny | Rzut obronny: brak

Mocą tego czaru kapłan przywołuje do trzech zwierząt o liczbie Kostek 8 lub mniej. Przybędą tylko stworzenia, które w momencie rzucania czaru znajdowały się w jego zasięgu. Przyzwane zwierzęta będą w każdy możliwy sposób pomagać rzucającemu przez okres trwania zaklęcia lub póki nie zostaną zabite. Zaklęcie pozwala na przywołanie jedynie zwykłych lub olbrzymich zwierząt (żadnych smoków, gorgon, mantikor, itp.).

PYŁ SKRZATÓW (ILUZJE/UROJENIA)



Poziom: 5 | Czas rzucenia: 1 runda
Zasięg: 0 | Obszar działania: sześcian o boku 10 metrów
Czas działania: specjalny | Rzut obronny: brak

Czar ten tworzy garść pyłu skrzatów, który można rzucić w powietrze. Każdy trafiony przez pył staje się niewidzialny (zasięg pyłu wynosi około 3 metrów). Oczywiście niewidzialne istoty nie zostają uciszone i w niektórych sytuacjach można je wykryć. Czar działa do chwili rozproszenia, dopóki kapłan nie zechce go przerwać, dopóki niewidzialny nie zaatakuje kogoś albo dopóki nie minie 24 godz. Tak więc osoba pokryta pyłem może otwierać drzwi, jeść, rozmawiać, chodzić po schodach itp., ale jeśli kogoś zaatakuje, staje się natychmiast widzialna, choć niewidzialność sprawi, że pierwsza przeprowadzi atak.

SIŁA CZEMPIONA (PRZEMIANY)



Poziom: 5 | Czas działania: 3 rundy/poziom
Sfera: Prawo | Czas rzucania: 2
Zasięg: pole widzenia | Obszar działania: 1 istota | Rzut obronny: brak

Podczas rzucania tego czaru kapłan sięga do siły swego boga i przelewa ją na wybrany cel, tworząc w ten sposób prawdziwego bohatera. Odbiorca czaru zyskuje premię do swojego TraK0 (1 na każde 3 poziomy rzucającego). Tak więc na 9 poziomie kapłan daje premię +3 do TraK0. Dodatkowo siła odbiorcy czaru przyjmuje na czas jego trwania wartość 18/00, wraz ze wszystkimi premiami z tego wynikającymi. Zauważ, że jeśli siła odbiorcy przed rzuceniem wynosiła więcej niż 18/00, to zostanie ona zmniejszona do tego właśnie poziomu. Wadą tego zaklęcia jest to, że kapłan musi skoncentrować się na utrzymaniu więzi łączącej jego boga z wybranym celem zaklęcia, więc nie może rzucać w tym czasie żadnych innych czarów. Opisany efekt utrzymuje się przez 3 rundy za każdy poziom kapłana lub do chwili rozproszenia magii.

SŁUP OGNIA (WYWOŁYWANIE)



Poziom: 5 | Czas działania: natychmiastowy
Sfera: Walka | Czas rzucania: 8
Zasięg: pole widzenia | Obszar działania: 1 istota | Rzut obronny: 1/2

Czar ten powołuje do istnienia pionową kolumnę ognia, która spada dokładnie na wybraną przez kapłana istotę. Musi ona wykonać rzut obronny przeciw czarom, a jeśli będzie on nieudany, otrzyma 1k8 punktów obrażeń od ognia na poziom rzucającego. Po udanym rzucie obronnym otrzyma połowę obrażeń.

SŁUSZNA MAGIA (PRZEMIANY)



Poziom: 5 | Czas działania: 1 runda/poziom
Sfera: Walka | Czas rzucania: 1 runda
Zasięg: 0 | Obszar działania: rzucający czar | Rzut obronny: brak

Ten potężny czar bojowy zwiększa fizyczne możliwości kapłana. Przemienia go w kolosa siejącego zniszczenie. Czar tymczasowo dodaje 1 punkt życia na każdy poziom kapłana, 1 punkt Siły na 3 poziomy kapłana (maksymalna siła uzyskana w ten sposób nie może przekroczyć 24) i powoduje, że kapłan zawsze zadaje maksymalne obrażenia. Czar ten działa do chwili, aż minie jego czas działania lub zostanie rozproszony.

WSKRZESZENIE (NEKROMANCJA)

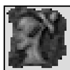


Poziom: 5 | Czas działania: natychmiastowy
Sfera: Nekromancja | Czas rzucania: 1 runda
Zasięg: pole widzenia | Obszar działania: 1 istota | Rzut obronny: specjalny

Kapłan rzucający ten czar może przywrócić do życia krasnoluda, gnoma, półelfa, niziołka, elfa, człowieka lub półorka.. Ciało musi być w stanie nienaruszonym lub po wskrzeszeniu brakować jej będzie danych części ciała. Po wskrzeszeniu postać ma 1 punkt życia i musi zostać wyleczona normalnymi bądź magicznymi metodami. Nie można wskrzesić postaci zabitej czarem *Dezintegracja, Zaklęcie śmierci* lub *Palec śmierci.*

Moc panowania nad śmiercią... mądrze z niej korzystaj. - Elminster

ZABIJANIE ŻYJĄCYCH (NEKROMANCJA)



Poziom: 5 | Czas działania: specjalny
Sfera: Walka | Czas rzucania: 1
Zasięg: dotyk | Obszar działania: specjalny | Rzut obronny: specjalny

Po rzuceniu tego czaru kapłan musi dotknąć wroga. W chwili rzucenia czaru powstaje przedmiot, którym kapłan wykonuje swój najbliższy atak. Atak ten musi zostać wykonany w ciągu najbliższych 18 sekund. Jeśli atak ten chybi, przedmiot znika, a czar jest zmarnowany. Jeśli jednak atak się uda, to automatycznie zadaje 2k6+9 obrażeń. Ponadto trafiona istota musi wykonać rzut obronny na czary albo natychmiast zginie. Czar ten można rozproszyć, jeśli rozproszenie zostanie użyte między rzuceniem *Zabijania żyjących* a wykonaniem ataku.

ZADAWANIE KRYTYCZNYCH RAN (NEKROMANCJA)



Poziom: 5 | Czas działania: stały
Sfera: Leczenie | Czas rzucania: 8
Zasięg: dotyk | Obszar działania: dotknięta istotaa | Rzut obronny: brak

Jest to odwrotność zaklęcia *Leczenie krytycznych ran.* Zamiast leczyć dotkniętą istotę, zadaje obrażenia. Dotknięta przez kapłana istota otrzyma 27 pkt. obrażeń. Aby czar zadziałał, należy po jego rzuceniu wykonać udany atak wręcz. Kapłan ma tylko 2 rundy na wykonanie ataku; po tym czasie czar wygasa. Poza tym, jeśli kapłan nie trafi danej istoty, czar zostaje zmarnowany. Przed czarem nie chroni żaden rzut obronny.

ŻELAZNA SKÓRA (PRZEMIANY)

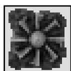


Poziom: 5	Czas działania: 12 godzin	
Sfera: Żywioły	Czas rzucenia: 1 runda	
Zasięg: 0	Obszar działania: rzucający	Rzut obronny: brak

Kiedy druid rzuci na siebie ten potężny czar, z ziemi powstanie żelazna skóra i całkowicie go okryje. Skóra ta jest oczywiście magiczna i w żaden sposób nie przeszkadza druidowi. W efekcie druid jest chroniony przed atakami wręcz i pociskami. Za każde dwa poziomy doświadczenia uzyskuje się jedną skórę. Na przykład na 10 poziomie druid będzie miał 5 żelaznych skór. Każda skóra chroni przed jednym atakiem, więc druid 10 poziomu będzie chroniony przed pięcioma atakami, ale szósty zrani go normalnie. Skóry będą osłaniać druida dopóki nie zniszczą ich ataki, nie zostaną rozproszone albo nie minie czas działania czaru. Należy jednak pamiętać, że czar ten nie chroni przed atakami obszarowymi w rodzaju *Ognistej kuli,* ale chroni przed magicznymi atakami fizycznymi, takimi jak magiczne pociski.

ZAKLĘCIA KAPŁANA, POZIOM SZÓSTY

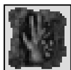
BARIERA OSTRZY (WYWOŁYWANIA)



Poziom: 6	Czas działania: 1 tura
Sfera: Strażnicza/Tworzenie	Czas rzucania: 9
Zasięg: 0	Obszar działania: specjalny

Czar ten wznosi ścianę z wirujących ostrzy. Wirują one i błyszczą wokół kapłana tworząc nieprzenikliwą zaporę. Każda istota, która spróbuje przejść przez tę barierę, otrzymuje 8k8 obrażeń. Istoty znajdujące się wewnątrz obszaru działania bariery mają prawo do rzutu obronnego przeciw czarom. Jeśli ten rzut się powiedzie, istocie udaje się uniknąć ostrzy i nie otrzymuje żadnych obrażeń. Bariera trwa przez 10 rund.

BOLESNY ROZKŁAD (PRZEMIANY, NEKROMANCJA)



Poziom: 6	Czas działania: stały	
Sfera: Bojowa, Nekromantyczna	Czas rzucenia: 1	
Zasięg: 10 metrów	Obszar działania: 1 istota	Rzut obronny: specjalny

Czar ten działa na pojedynczą, żywą istotę. Bolesny rozkład powoduje gnicie i obumieranie, które szybko rozszerza się na całe ciało zarażonej istoty. Ofiara zostaje automatycznie spowolniona na dwie rundy. Ponadto, jeśli nie powiedzie się jej rzut obronny na trucizny z modyfikatorem -2, co sekundę będzie dostawać 1 punkt obrażeń aż do chwili, gdy otrzyma ich 50.

CUDOWNE PRZYPOMNIENIE (PRZEMIANY)



Poziom: 6	Czas działania: natychmiastowy	
Sfera: Uroki, Tworzenie	Czas rzucenia: 9	
Zasięg: 0	Obszar działania: rzucający	Rzut obronny: brak

Czar ten pozwala przypomnieć sobie dwa ostatnio rzucone zaklęcia. Jeśli nie rzucono żadnych czarów, to nic się nie stanie. Zaklęciem tym nie można przypomnieć czarów 6 poziomu i wyższych.

FAŁSZYWY ŚWIT (WYWOŁANIA)



Poziom: 6	Czas działania: 5 rund	
Sfera: Słońce	Czas rzucenia: 9	
Zasięg: 0	Obszar działania: w promieniu 10 metrów	Rzut obronny: brak

Fałszywy świt wywołuje jasną, czerwoną poświatę, podobną do blasku wschodzącego słońca. Wszystkie nieumarłe istoty w obszarze fałszywego świtu otrzymują 6k6 obrażeń. Nie ma na to rzutu obronnego. Ponadto nieumarli są otumanieni przez pierwszą rundę działania tego zaklęcia.

KRZYWDZENIE (NEKROMANCJA)



Poziom: 6	Czas działania: stały	
Sfera: Leczenie	Czas rzucania: 1 runda	
Zasięg: dotyk	Obszar działania: 1 istota	Rzut obronny: brak

Jest to odwrotność zaklęcia *Uzdrowienie.* Zamiast leczyć dotkniętą istotę, zadaje obrażenia. Istocie dotkniętej przez kapłana zostanie tylko 1 punkt życia. Aby czar zadziałał, należy po jego rzuceniu wykonać udany atak wręcz. Kapłan ma tylko 2 rundy na wykonanie ataku; po tym czasie czar wygasa. Poza tym, jeśli kapłan nie trafi danej istoty, czar zostaje zmarnowany. Przed czarem nie chroni żaden rzut obronny.

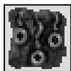
LUSTRO MATERII (PRZEMIANY)



Sfera: Liczby	Czas działania: 9 rund	
Poziom: 6	Czas rzucenia: 6	
Zasięg: 30 metrów	Obszar działania: specjalny	Rzut obronny: brak

Czar ten zakrzywia przestrzeń. Przyjmuje ona kształt niewidzialnego dysku, który chroni kapłana. Każdy pocisk, który trafi w dysk, zostaje natychmiast odbity z powrotem. Nie zmieniają się parametry ataku, takie jak szybkość, zasięg i obrażenia - po prostu pocisk zawraca o 180 stopni. Ten, kto wystrzelił pocisk, sam staje się celem. Osoba, która rzuciła *Lustro materii*, może swobodnie miotać pociski przez swoje lustro.

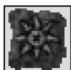
OGNISTE NASIONA (SPROWADZANIE)



Poziom: 6	Czas działania: 3 tury	
Sfera: Żywioły	Czas rzucania: 1 runda	
Zasięg: dotyk	Obszar działania: specjalny	Rzut obronny: 1/2

Za pomocą tego czaru kapłan tworzy 4 ogniste nasiona, które pojawiają się w jego ekwipunku. Pozostaną tam przez 3 rundy. Jeśli w tym czasie ciśnie się nimi w przeciwnika, wybuchną w postaci kuli ognia zadając 2-16 punktów obrażeń każdemu, kto znajdzie się w obszarze działania. Udany rzut obronny przeciw czarom zmniejszy obrażenia o połowę.

PŁONĄCA KULA SOLA (INWOKACJE)



Poziom: 6	Czas działania: natychmiastowy	
Sfera: Słońce	Czas rzucenia: 6	
Zasięg: 30 metrów	Obszar działania: 1 istota	Rzut obronny: specjalny

Po rzuceniu tego czaru powstaje świecący kamień. Trzeba go natychmiast rzucić w przeciwnika, ponieważ szybko staje się gorący. Kapłan nie może go dać innej osobie, musi sam go rzucić. Kapłan wykonuje normalny rzut na trafienie. Otrzymuje premię +3 do trafienia i nie ma minusów za brak biegłości. Ponadto świecący kamień może zranić każdą istotę, nawet odporną na ataki zwykłą bronią. Nie ma jednakże premii do obrażeń.

Kamień po trafieniu wybucha jasnym, gorącym płomieniem, który zadaje 6k6 obrażeń od ognia i oślepia cel na 1k6 rund. Ofiara może wykonać rzut obronny na czary. Jeśli ten rzut się uda, otrzymuje tylko połowę obrażeń i unika oślepienia. Istoty nieumarłe otrzymują 12k6 obrażeń i zostają oślepione na dwanaście rund (jeśli da się je oślepić), chyba że powiedzie im się rzut obronny. W przeciwnym wypadku otrzymują 9k6 obrażeń i zostają oślepione na sześć rund.

POCISK CHWAŁY (INWOKACJE/WYWOŁANIA)



Poziom: 6	Czas działania: natychmiastowy	
Sfera: Bojowe, Przywołania	Czas rzucenia: 9	
Zasięg: 20 metrów	Obszar działania: 1 ofiara	Rzut obronny: brak

Rzucając ten czar kapłan kieruje boską energię na jedną istotę. Nie jest potrzebny rzut na atak. Trafiona istota otrzymuje różne obrażenia, zależnie od sfery, z jakiej pochodzi.

Rodzaj istoty	– Obrażenia
Pierwsza Sfera Materialna	– 6k6
Żywiołak	– 3k4
Nieumarły	– 8k6
Demon	– 10k6

POWIETRZNY SŁUGA (SPROWADZANIE/PRZYWOŁYWANIE)



Poziom: 6	Czas działania: 1 tura/poziom	
Sfera: Przywoływanie	Czas rzucania: 9	
Zasięg: 15 metrów	Obszar działania: specjalny	Rzut obronny: brak

Osoba rzucająca to zaklęcie przywołuje Powietrznego sługę, który przez okres trwania czaru wykonywać będzie wszelkie jej polecenia. Sługa zaatakuje wszystkich wskazanych wrogów i będzie to robić przez okres trwania zaklęcia lub póki nie zostanie zabity.

PRZYWOŁANIE ZWIERZĄT III (SPROWADZANIE/PRZYWOŁYWANIE)



Poziom: 6 | Czas działania: 4 tury
Sfera: Zwierzęta, Przywoływanie | Czas rzucania: 9
Zasięg: 60 metrów | Obszar działania: specjalny | Rzut obronny: brak

Mocą tego czaru kapłan przywołuje dwa lub trzy zwierzęta o liczbie kostek 12 lub mniej. Przybędą tylko te stworzenia, które w momencie rzucania czaru znajdowały się w jego zasięgu. Przyzwane zwierzęta będą w każdy możliwy sposób pomagać rzucającemu przez okres trwania zaklęcia lub póki nie zostaną zabite. Zaklęcie pozwala na przywołanie jedynie zwykłych lub olbrzymich zwierząt.

SPROWADZANIE ZWIERZĄT (SPROWADZANIE/PRZYWOŁYWANIE)



Poziom: 6 | Czas działania: 4 tury
Sfera: Przywoływanie | Obszar działania: specjalny
Zasięg: 60 metrów | Rzut obronny: brak

Zaklęcie to pozwala rzucającemu na przywołanie i kontrolowanie jednego lub dwóch potężnych górskich niedźwiedzi. Przez czas działania czaru będą one spełniały każde polecenie osoby rzucającej to zaklęcie.

SPROWADZENIE ŻYWIOŁAKA OGNIA (SPROWADZANIE/PRZYWOŁYWANIE)



Poziom: 6 | Czas działania: 1 tura/poziom
Sfera: Żywioły, Przywoływania | Czas rzucania: 1 runda
Zasięg: pole widzenia | Obszar działania: specjalny | Rzut obronny: brak

Po rzuceniu tego zaklęcia mag otwiera specjalną bramę do sfery żywiołu ognia i przywołuje żywiołaka, który pojawia się w jego polu widzenia. Jest 60% szans na to, że żywiołak będzie miał 12 Kostek, 35% szans na to, że będzie miał 16 Kostek oraz 5% szans na przywołanie żywiołaka ognia o 24 Kostkach. Wszystkie polecenia wydawane są telepatycznie, więc nie trzeba znać języka przyzwanej istoty ani obawiać się braku zrozumienia rozkazów. W przeciwieństwie do magów, kapłani nie muszą prowadzić psychicznej walki z przywołanymi żywiołakami, które chcą kontrolować.

UZDROWIENIE (NEKROMANCJA)



Poziom: 6 | Czas działania: stały
Sfera: Leczenie | Czas rzucania: 1 runda
Zasięg: dotyk | Obszar działania: 1 istota | Rzut obronny: brak

Ten bardzo potężny czar pozwala kapłanowi na usunięcie wszelkich ran i chorób u istoty, która poddana zostanie działaniu zaklęcia. Całkowicie leczy ono wszystkie choroby oraz ślepotę, a także wszelkie rany. Neguje działanie zaklęcia *Ogłupienie*. Leczy również zaburzenia umysłowe spowodowane przez magię lub urazy mózgu. Oczywiście, efekty uzdrowienia mogą być przekreślone przez późniejsze rany, kontuzje i choroby.

ZAKLĘCIA KAPŁANA, POZIOM SIÓDMY

BRAMA (SPROWADZANIE/PRZYWOŁYWANIE)



Poziom: 7 | Czas działania: 33 rundy
Sfera: Przywoływanie | Czas rzucania: 5
Zasięg: 20 metrów | Obszar działania: specjalny | Rzut obronny: brak

Za pomocą tego zaklęcia kapłan przywołuje istotę ze sfer zewnętrznych - Biesa z Czeluści - który zaatakuje jego wrogów, a czasami i samego kapłana, jeśli ten nie będzie dość ostrożny. Aby uniemożliwić demonowi zauważenie go, kapłan (i jego towarzysze) muszą być pod wpływem *Ochrony przez złem*. Bez odpowiedniego zabezpieczenia Bies rozerwie na strzępy rzucającego i jego kompanów, a następnie pożre ich szczątki.

BURZA OGNIA (WYWOŁYWANIE)



Poziom: 7 | Czas działania: 4 rundy
Sfera: Żywioły (Ogień) | Czas rzucania: 1 runda
Zasięg: 40 metrów | Obszar działania: w promieniu 8 metrów | Rzut obronny: brak

Po rzuceniu tego zaklęcia, na cały obszar spadają strugi buzujących płomieni, a następnie ogniste kule lawy. Istoty znajdujące się na tym obszarze otrzymują 2k8 punktów obrażeń + 1 na każdy poziom rzucającego. Burza trwa przez cztery rundy i powoduje dalsze obrażenia, chyba że wyjdzie się z jej obszaru. Nie ma rzutu obronnego przeciw temu czarowi.

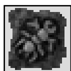
PALEC ŚMIERCI (NEKROMANCJA)



Poziom: 7	Czas działania: stały	
Sfera: Walka	Czas rzucania: 5	
Zasięg: pole widzenia	Obszar działania: 1 istota	Rzut obronny: neguje

Zaklęcie to wysysa siły życiowe ofiary. Rzucający wskazuje palcem ofiarę, wyśpiewuje inkantację, a ofiara umiera, chyba że zdoła zdać rzut obronny przeciw czarom z modyfikatorem -2. Nawet jeśli wykona udany rzut obronny, otrzymuje 2k8 obrażeń +1 na każdy poziom rzucającego.

PEŁZAJĄCA ZAGŁADA (SPROWADZANIE/PRZYWOŁYWANIE)



Poziom: 7	Czas działania: 6 rund	
Sfera: Zwierzęta, Przywoływanie	Czas rzucania: 1 runda	
Zasięg: 80 metrów	Obszar działania: specjalny	Rzut obronny: połowa czasu działania

Rzucający to zaklęcie przyzywa ogromną masę około 1000 wszelakich jadowitych, kłujących i gryzących pajęczaków, insektów i robaków. Ta wyglądająca niczym dywan masa rozpełza się po dużym obszarze. Po otrzymaniu rozkazu od rzucającego rój zaczyna pełznąć we wskazaną stronę w zasięgu 72 metrów. Ofiary, które znajdą się na drodze roju, mogą wykonać rzut obronny przeciw zionięciom (z modyfikatorem -2), próbując uciec insektom i o połowę skrócić ich czas działania. Stworzenia pochwycone przez rój co rundę otrzymują 2 obrażenia i nie mogą rzucać czarów.

PIĘKNO NATURY (ILUZJE/UROJENIA)



Poziom: 7	Czas działania: natychmiastowy	
Sfera: Żywioły	Czas rzucenia: 6	
Zasięg: rzucający	Obszar działania: w promieniu 1,5 metra	Rzut obronny: neguje

Po rzuceniu tego czaru druid przechodzi wyjątkową przemianę. Rzucający czar staje się ideałem piękna. Dla mężczyzn jest to zazwyczaj nimfa, dla kobiet różnie. Każdy, kto widzi tę przemianę, musi wykonać rzut obronny (z modyfikatorem +3) albo umrze usychając z tęsknoty. Nawet jeśli rzut obronny będzie udany, ofiara zostaje na stałe oślepiona (do chwili rozproszenia magii). Przemiana jest chwilowa i działa tylko na istoty w pobliżu osoby rzucającej ten czar (za wyjątkiem członków drużyny).

PROMIEŃ SŁOŃCA (PRZEMIANY, WYWOŁYWANIE)



Poziom: 7	Czas działania: specjalny	
Sfera: Słońce	Czas rzucania: 4	
Zasięg: 7 metrów	Obszar działania: w promieniu 7 metrów	Rzut obronny: specjalny

Czar ten umożliwia rzucającemu przywołanie snopu oślepiającego, słonecznego światła. Wszystkie istoty znajdujące się w obszarze działania otrzymują 3-18 punktów obrażeń i muszą wykonać rzut obronny przeciw czarom lub zostaną oślepione na 10 rund. Istoty nieumarłe, bezpośrednio dotknięte przez promień, otrzymują 1-6 punktów obrażeń za każdy poziom rzucającego i muszą wykonać udany rzut obronny przeciw czarom lub zostaną zniszczone.

PRZEKLĘTE SŁOWO (PRZYWOŁYWANIE)



Poziom: 7	Czas działania: specjalny	
Sfera: Walka	Czas rzucania: 1	
Zasięg: 0	Obszar działania: w promieniu 10 metrów	Rzut obronny: brak

Wypowiedzenie przeklętego słowa wyzwala potężną magię. Kapłan staje się mostem łączącym swego boga i pierwszą sferę materialną, wywołując małą eksplozję skupioną wokół siebie i sięgającą na 10 metrów wokół. Zaklęcie działa tylko na dobre istoty. Ostateczny efekt zależy od poziomu ofiary:

Kostki lub poziomy	– Efekt Przeklętego słowa
Mniej niż 4	– Śmierć
4 do 7	– Ogłuszenie na 1 turę
8 do 11	– Spowolnienie na 1 turę i 75% ryzyka nieudanego rzucenia czaru
12 i więcej	– Głuchota trwająca 1 turę i 50% ryzyka nieudanego rzucenia czaru

Rzut obronny nie chroni przed tym czarem. Efekt pojawia się natychmiast i trwa do czasu rozproszenia lub minięcia czasu działania. Zaklęcia tego nie może rzucić kapłan o dobrym charakterze.

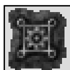
SPROWADZENIE ŻYWIOŁAKA ZIEMI (SPROWADZANIE/PRZYWOŁYWANIE)



Poziom: 7 | Czas działania: 1 tura/poziom
Sfera: Żywioły, Przywoływania | Czas rzucania: 1 runda
Zasięg: pole widzenia | Obszar działania: specjalny | Rzut obronny: brak

Po rzuceniu tego zaklęcia, kapłan otwiera specjalną bramę do sfery żywiołu ziemi i przywołuje żywiołaka, który pojawia się w jego polu widzenia. Jest 60% szans na to, że żywiołak będzie miał 12 Kostek, 35% szans na to, że będzie miał 16 Kostek oraz 5% szans na przywołanie żywiołaka ziemi o 24 Kostkach. Wszystkie polecenia wydawane są telepatycznie, więc nie trzeba znać języka przyzwanej istoty ani obawiać się braku zrozumienia rozkazów. W przeciwieństwie do magów, kapłani nie muszą prowadzić psychicznej walki z przywołanymi żywiołakami, które chcą kontrolować. Żywiołak pozostanie pod kontrolą rzucającego do chwili śmierci lub do chwili zakończenia działania czaru.

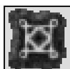
SYMBOL, OGŁUSZENIE (SPROWADZANIE, PRZYWOŁYWANIE)



Poziom: 7 | Czas działania: 1 runda/poziom
Sfera: Strażnicza | Czas rzucenia: 1 runda
Zasięg: 30 metrów | Obszar działania: w promieniu 10 metrów | Rzut obronny: neguje

Symbol, Ogłuszenie to potężne zaklęcie. Dzięki niemu kapłan może wyrysować na ziemi czy innej powierzchni magiczny symbol. Symbol pozostanie w tym miejscu, dopóki ktoś się do niego nie zbliży. Wówczas wybucha i wszystkie istoty w promieniu jego działania muszą wykonać rzut obronny na czary z modyfikatorem -4. Jeśli im się nie uda, zostają ogłuszone na 1 rundę na każdy poziom kapłana.

SYMBOL, STRACH (SPROWADZANIE/PRZYWOŁYWANIE)



Poziom: 7 | Czas działania: specjalny
Zasięg: dotyk | Czas rzucania: specjalny
Sfera: Strażnicza | Obszar działania: specjalny | Rzut obronny: neguje

Jest to potężne zaklęcie, które pozwala kapłanowi nakreślić specjalny symbol na ziemi lub innej powierzchni, gdzie pozostanie tak długo, aż ktoś się do niego zbliży. Wówczas eksploduje, a wszyscy w pobliżu będą musieli wykonać rzut obronny przeciw czarom z modyfikatorem -4. Jeśli rzut się nie powiedzie, symbol wywoła strach trwający przez 1 rundę na każdy poziom doświadczenia rzucającego.

SYMBOL, ŚMIERĆ (SPROWADZANIE, PRZYWOŁYWANIE)



Poziom: 7 | Czas działania: specjalny
Sfera: Strażnicza | Czas rzucenia: 1 runda
Zasięg: 30 metrów | Obszar działania: w promieniu 10 metrów | Rzut obronny: neguje

Jest to wyjątkowo potężne zaklęcie. Dzięki niemu kapłan może wyrysować na ziemi czy innej powierzchni magiczny symbol. Symbol pozostanie w tym miejscu, dopóki ktoś się nie zbliży. Wówczas wybucha i wszystkie istoty w promieniu działania muszą wykonać rzut obronny na śmierć. Jeśli im się nie uda, umierają. Istoty które mają w danym momencie ponad 60 punktów życia, są odporne na działanie tego czaru.

ŚWIĘTE SŁOWO (PRZYWOŁYWANIE)



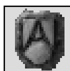
Poziom: 7 | Czas działania: specjalny
Sfera: Walka | Czas rzucania: 1
Zasięg: 0 | Obszar działania: w promieniu 10 metrów | Rzut obronny: brak

Wypowiedzenie świętego słowa wyzwala potężną magię. Kapłan staje się mostem łączącym swego boga i pierwszą sferę materialną, wywołując małą eksplozję skupioną wokół siebie i sięgającą na 10 metrów wokół. Zaklęcie działa tylko na złe istoty. Ostateczny efekt zależy od poziomu ofiary:

Kostki lub poziomy	– Efekt Świętego słowa
Mniej niż 4	– Śmierć
4 do 7	– Ogłuszenie na 1 turę
8 do 11	– Spowolnienie na 1 turę i 75% ryzyka nieudanego rzucenia czaru
12 i więcej	– Głuchota trwająca 1 turę i 50% ryzyka nieudanego rzucenia czaru

Rzut obronny nie chroni przed tym czarem. Efekt pojawia się natychmiast i trwa do czasu rozproszenia lub minięcia czasu działania. Zaklęcia tego nie może rzucić kapłan o złym charakterze.

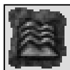
TARCZA ARCHONÓW (ODRZUCANIE)



Poziom: 7 | Czas działania: 3 rundy/poziom
Sfera: Ochronna | Czas rzucania: 9
Zasięg: dotyk | Obszar działania: rzucający | Rzut obronny: brak

Ten potężny czar sprawia, że zaklęcia rzucone przeciw kapłanowi zostają wchłonięte i zaabsorbowane przez tarczę. Dotyczy do czarów o łącznej sumie poziomów równej połowie poziomu kapłana, w tym czarów rzucanych za pomocą zwojów i wrodzonych zdolności paramagicznych. Nie dotyczy to następujących przypadków: gdy obszar działania czaru nie jest skupiony na kapłanie oraz gdy obszar działania jest nieruchomy (np. *Zabójcza Chmura* lub *Śmierdząca Chmura*). Jeśli czar rzucony jest bezpośrednio na kapłana, zostanie on wchłonięty. Przykładowo, pozostał tylko 1 poziom, a na kapłanie zostaje rzucone zaklęcie 3 poziomu - zostanie ono wchłonięte, jednocześnie anulując działanie tarczy. *Tarcza Archonów* działa też na rozproszenie magii.

TRZĘSIENIE ZIEMI (PRZEMIANY)



Poziom: 7 | Czas działania: 3 wstrząsy
Sfera: Żywioły (ziemia) | Czas rzucenia: 1 runda
Zasięg: 120 metrów | Obszar działania: w promieniu 13 metrów | Rzut obronny: specjalny

Po rzuceniu tego czaru na niewielkim obszarze występuje dość silne trzęsienie ziemi. Wstrząs trwa tylko kilka sekund. Trzęsienie ziemi działa na wszystkie istoty na obszarze jego działania i wywołuje trzy wstrząsy. Pierwszy zadaje wszystkim istotom 6k6 obrażeń (rzut obronny na czary z modyfikatorem -6 pozwala zmniejszyć obrażenia o połowę). Ten, komu nie powiedzie się rzut obronny, pada na ziemię na cztery rundy wypuszczając broń. Drugi wstrząs jest łagodniejszy i zadaje 3k6 obrażeń (rzut obronny z modyfikatorem -2).

Ten, kto upadnie, także upuszcza broń. Trzeci wstrząs zadaje 2k6 obrażeń (lub połowę tego po udanym rzucie obronnym) i również powoduje upuszczenie broni. Czar działa zarówno na wrogów, jak i przyjaciół, więc należy go używać ostrożnie. Ponadto Żywiołaki ziemi nie lubią, gdy ktoś bawi się ich domeną i istnieje niewielkie ryzyko wezwania żywiołaka. Taki żywiołak zaatakuje drużynę.

Pewna śliczna, młoda dziewka oskarżyła mnie kiedyś, że rzuciłem mniejszą wersję tego czaru w jej łóżku! - Volo

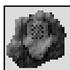
WIĘKSZE PRZYWRÓCENIE (NEKROMANCJA)



Poziom: 7 | Czas działania: stały
Sfera: Nekromancja | Czas rzucania: 3
Zasięg: dotyk | Obszar działania: 1 istota | Rzut obronny: brak

Po rzuceniu tego czaru przywrócone zostają siły życiowe celu. Odwraca to efekt wcześniejszego wyssania energii. Czar przywrócenia przywraca też inteligencję osoby poddanej działaniu czaru *Ogłupienia*. Przerywa również wszelkie formy szaleństwa, takie jak zamęt czy szał bojowy, w pełni leczy cel i wszelkie choroby lub zatrucia. Rzucenie tego zaklęcia bardzo wyczerpuje kapłana, który powinien natychmiast odpocząć, bo poczuje się jak po wielodniowej wędrówce.

ZAMĘT (ZACZAROWANIA/ZAUROCZENIA)



Poziom: 7 | Czas rzucania: 7
Zasięg: pole widzenia | Obszar działania: sześcian o boku 20 metrów
Czas działania: 1 runda/2 poziomy | Rzut obronny: specjalny

Efektem tego czaru jest niezdecydowanie i niezdolność do podejmowania skutecznych działań, które odczuwają ofiary (jedna lub więcej istot znajdujących się w obszarze działania). Wszystkie istoty znajdujące się w obszarze działania wykonują rzut obronny przeciw czarom zmniejszony o -2. Udany rzut oznacza, że dana istota oparła się zaklęciu. Zaklęcie działa przez jedną rundę plus rundę na poziom maga, który je rzucił. Istoty, którym nie powiódł się rzut obronny albo wpadają w szał, albo stoją zszokowane, albo zaczynają chodzić bez celu w kółko. Poruszające się istoty oddalają się od maga na największą możliwą odległość w typowy dla siebie sposób (człowiek odejdzie, ryba odpłynie, nietoperz odleci itd.). Zaatakowana ofiara tego zaklęcia uzna agresora za wroga i zachowa się zgodnie ze swoją naturą.

ZMARTWYCHWSTANIE (NEKROMANCJA)



Poziom: 7 | Czas działania: stały
Sfera: Nekromancja | Czas rzucania: 1 tura
Zasięg: dotyk | Obszar działania: 1 istota | Rzut obronny: brak

Podobnie jak *Wskrzeszenie* - zaklęcie 5-go poziomu – ten czar może przywrócić daną istotę do życia, przy czym odzyskuje ona dodatkowo pełnię punktów życia i gotowa jest do dalszych przygód.

EKWIPUNEK

Kwestie dotyczące ekwipunku omówione zostały w części poświęconej interfejsowi (w Tabelach 8a-b na stronie 142 podano listę modyfikatorów Klasy Pancerza).

ZBROJE



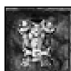
Płytowa pełna: Zarówno pod względem wyglądu, jak i ochrony, jest najlepszą (i najcięższą) zbroją, jaką może nabyć wojownik. Idealnie dopasowane, zachodzące za siebie płytki są ułożone w taki sposób, by stanowiły jak najlepszą ochronę przed strzałami i różnego rodzaju uderzeniami. Zbroję taką upiększają bogato zdobione grawerunki i wytłoczenia.



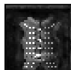
Płytowa: Zbroja płytowa stanowi połączenie kolczugi i metalowych płytek, które zakrywają najbardziej podatne na uderzenia części ciała, czyli klatkę piersiową, brzuch oraz pachwiny. Jej ciężar jest równomiernie rozłożony na całe ciało, a całość trzyma się dzięki metalowym klamrom i rzemieniom.



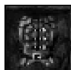
Paskowa: Jest to typ zbroi, w której metalowe pasy przymocowane są pionowo do spodniej warstwy pancerza lub skóry. Zbroja taka jest mocna i stosunkowo niedroga w porównaniu ze zbroją płytową.



Kolczuga: Kolczuga wykonana jest ze splecionych metalowych kółek. Nosi się ją zawsze na pikowanym kaftanie z materiału lub miękkiej skóry, co ma zapobiegać bolesnym otarciom i amortyzować siłę ciosów.



Skórzana ćwiekowana: Zbroja taka wykonana jest ze zwykłej skóry (a nie utwardzanej, tak jak w przypadku normalnej zbroi skórzanej), wzmocnionej jednak gęsto nabitymi obok siebie nitami.



Skórzana: Ta zbroja wykonana jest ze skóry utwardzanej przy użyciu wrzącego oleju, a potem formowanej tak, by stanowiła ochronę dla klatki piersiowej i ramion. Pozostałe elementy zbroi zrobione są z bardziej elastycznych materiałów.

TARCZE



Pawęż: Znany również jako tarcza migdałowa albo tarcza oblężnicza. Ta masywna tarcza wykonana jest z metalu lub drewna. Jest długa, bo sięga od stóp aż do podbródka wojownika. Zawsze należy ją solidnie przymocować do przedramienia i cały czas mocno trzymać.



Tarcza średnia: Trzyma się ją podobnie jak tarczę małą. Tarcze średnie wykonane są zwykle z metalu, mają 90-120 cm średnicy i są dowolnego kształtu: może to być koło, kwadrat albo rozpostarte skrzydła smoka. Jednak typowa tarcza średniowieczna przypomina trójkąt wierzchołkiem skierowany w dół.



Tarcza mała: Tarcza mała jest zazwyczaj okrągła, trzyma się ją na przedramieniu i przytrzymuje dłonią. Ponieważ w porównaniu z tarczą średnią jest lekka, wojownik może trzymać w dłoni również inne przedmioty, choć nie broń.

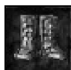


Puklerz: Puklerz jest nieco mniejszą wersją tarczy małej.

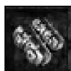
STRÓJ I BIŻUTERIA



Amulety: Amulet jest rodzajem biżuterii (czasami magicznej), którą nosi się na szyi, na łańcuszku. Nie można nosić więcej niż jednego amuletu.



Buty: Buty to zwykle ręczna robota szewców. Dobre obuwie może być wykonane na zamówienie i dopasowane do stopy, w przeciwieństwie do zwykłych butów, które robione są przy użyciu standardowej formy.



Bransolety: Bransolety są pasami metalu lub skóry, które nakłada się na przedramiona lub na nich zawiązuje.



Płaszcze: Płaszcze mogą być wykonane z najrozmaitszych materiałów. Najczęściej spotyka się płaszcze kształtu koła z wyciętym na środku otworem na głowę, skąd materiał spływa fałdami w dół i spięty jest łańcuszkiem, broszą, sznurem lub zapinkami.



Rękawice: Chodzi tu oczywiście o ochronne rękawice do pancerza. Mogą one być wykonane ze skóry, metalowych płytek lub kółek. Każda zbroja powinna być wyposażona w odpowiedni rodzaj rękawic. Rękawice magiczne są zwykle delikatniejsze, lżejsze i łatwiejsze w noszeniu niż rękawice zwyczajne.



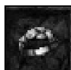
Pasy: Podobne są do zwyczajnych pasków z tą jednak różnicą, że nie służą do podtrzymywania spodni. Wiesza się na nich sakwy, pochwy, torby i tym podobne rzeczy.



Hełmy: Hełmy wykonane są z metalu bądź wzmocnionej skóry i zakrywają większą część głowy, zwykle jednak nie stanowią zabezpieczenia dla twarzy i karku. Hełmy chronią przed trafieniami krytycznymi.



Naszyjniki: Naszyjniki to ozdobna, metalowa biżuteria, zazwyczaj wykonana ze srebra, złota lub innych cennych kruszców i przyozdobiona kamieniami szlachetnymi. Naszyjnik noszony jest zawsze na szyi i może być dowolnej długości.



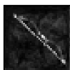
Pierścienie: Pierścienie zakładane są na palce i często posiadają moc magiczną. Na każdej dłoni można nosić tylko jeden pierścień.

BROŃ

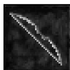
ŁUKI



Łuk krótki: Jest to najwcześniejsza forma łuku. Łuki krótkie maja około 1,5 m długości. Z upływem lat czyniono zabiegi, by zwiększyć ich zasięg rażenia. Zaczęto więc robić dłuższe łuki (nazwane łukami długimi) albo też próbowano zwiększyć ich giętkość przy tej samej długości. Łuki kompozytowe wykonane są z kilku rodzajów materiału, co pozwala na uzyskanie lepszej elastyczności i większego zasięgu.



Łuk długi: Ten typ łuku jest mniej więcej tak długi, jak wysoki jest łucznik, więc zazwyczaj mierzy powyżej 180 cm. Ma on większy zasięg niż łuk krótki. Łuki kompozytowe długie wykonane są z kilku rodzajów materiału. Pozwala to uzyskać większą elastyczność i zasięg łuku.

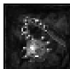


Łuk refleksyjny: To długie łuki wykonane z więcej niż jednego typu materiału. Dzięki temu są bardziej giętkie i mają większy zasięg. Powstały po wynalezieniu zwykłych długich łuków.

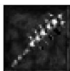


Strzały: To lekkie strzały, często wykorzystywane do polowań. Większość z nich wykonana jest z jesionu lub brzozy; mają od 70 do 90 centymetrów długości.

BROŃ KOLCZA



Korbacz: Korbacz składa się z mocnej drewnianej rączki przymocowanej do metalowego lub drewnianego pręta nabitego ćwiekami bądź też do żelaznej kuli ze szpikulcami. Obie części połączone są krótkim łańcuchem albo rzemieniami.



Morgensztern: Morgensztern to drewniany trzonek zakończony metalowym okuciem z licznymi szpiczastymi ćwiekami. Broń ta ma około 1,20 do 1,30 metra długości. Różne jej rodzaje posiadają kulistą, owalną lub cylindryczną głowicę. Bez względu jednak na rodzaj, większość morgenszternów jest zakończona długim szpikulcem.

MAŁE MIECZE



Sztylet: Typowy sztylet ma spiczaste, obusieczne ostrze, w przeciwieństwie do noża, który jest jednosieczny i nieco krótszy.



Miecz krótki: Miecz krótki to pierwszy miecz, jaki w ogóle wymyślono. Ma on obusieczne ostrze długości około 60 cm. Jego koniec jest zazwyczaj zakończony szpicem, przez co nadaje się świetnie do zadawania ran kłutych.

DUŻE MIECZE



Miecz długi: Miecze takie określa się również mianem mieczy obusiecznych albo wojennych. Miecz długi może mieć ostrze jednosieczne, większość z nich jest jednak obusieczna i ma spiczasty koniec. Mimo to miecz taki używany jest do zadawania ran ciętych, a nie kłutych. Nie istnieje jedna wersja tego typu broni, długość miecza może wahać się w granicach 90 - 120 cm. W tym ostatnim przypadku samo ostrze ma aż 100 cm całkowitej długości



Miecz dwuręczny: Pochodzi od miecza długiego. Ostrze zostało wydłużone do przynajmniej 1.8 m, odpowiednio zwiększono również rękojeść. Jego zalety można wykorzystać w pełni tylko używając obu rąk.



Miecz półtoraręczny: Znany również pod nazwą bękarta. Bierze swą nazwę od tego, że jest skrzyżowaniem miecza dwuręcznego i miecza długiego. Bękart ma obusieczne ostrze i długą rękojeść. Jego całkowita długość wynosi od około 120 do 145 cm.

TOPORY



Toporek: Ostrze tej broni wykonane jest ze stali i posiada przeciwwagę w postaci skierowanego do tyłu, spiczastego dziobu. Krótkie stylisko jest zazwyczaj zakończone z obydwu stron ostrym końcem.



Topór bojowy: Najczęściej spotykany typ topora bojowego składa się z drewnianego styliska długiego na około 120 cm oraz osadzonego na jednym końcu jednosiecznego półokrągłego ostrza.

BROŃ OBUCHOWA



Maczuga: Maczugi to z reguły zwykłe pałki z twardego drewna, wąskie przy rękojeści, a szersze na końcu. Kawałek drewna, który może pełnić rolę maczugi, można znaleźć niemal wszędzie, stąd ich duża popularność.



Wekiera: Ta broń pochodzi w prostej linii od zwykłej maczugi. Jest to po prostu drewniany trzonek, na którym została osadzona kamienna lub metalowa głowica, uzbrojona w kolce, ćwieki lub inne ostre zakończenia.

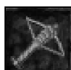


Kij: Ta prosta broń mierzy od 1,8 do ponad 2 metrów. Jeżeli ma dobrze służyć, powinna być wykonana z drewna dębowego i być obita z obu stron metalem. Kijem walczy się trzymając go obiema rękami.

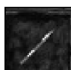


Młot bojowy: Młot bojowy zbudowany jest z metalowego bijaka, osadzonego na również metalowym bądź drewnianym trzonie. Bijak może mieć formę bryły, cylindra albo klina z płaskim, lekko zaokrąglonym czołem. Masa takiego młota sprawia, że nadaje się on świetnie do rozbijania wszelkiego rodzaju zbroi

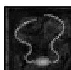
BROŃ POCISKOWA



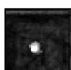
Kusza: Kusza jest łukiem przytwierdzonym poprzecznie do drewnianego albo metalowego drzewca. Strzela się z niej krótkimi strzałami (zwanymi również bełtami).



Bełt: Bełt jest amunicją stosowaną do strzelania z kusz dowolnej wielkości.



Proca: Zwykła proca składa się ze skóry lub rzemienia, na końcu którego znajduje się woreczek na pocisk. Broń trzyma się za oba końce rzemienia i kręci nad głową, aż osiągnie ona maksymalną prędkość - wtedy należy puścić jeden z rzemieni, kierując pocisk na cel.



Pocisk: Jest to kulka wykonana z utwardzanej gliny lub ołowiu, używana jako amunicja do procy.



Strzałka: Strzałka to niewielkich rozmiarów broń miotana, która rzucana jest ręką, a nie wystrzeliwana z łuku lub innej tego typu broni.



Sztylet do rzucania: Podobny do zwykłego sztyletu, tyle że specjalnie wyważony do rzucania.

BROŃ DRZEWCOWA



Włócznia: Jedna z pierwszych broni używanych przez człowieka. Pierwszymi włóczniami były po prostu zaostrzone na końcu kije. Kiedy ludzie opanowali obróbkę metali, ostrza włóczni zaczęły być wykonywane z żelaza i stali.



Halabarda: Halabarda zbudowana jest z ostrza o kształcie topora, osadzonego na prawie dwumetrowym drzewcu. Z tyłu ostrza znajduje się hak zwieńczony ostrym kolcem. Halabarda łączy w sobie cechy włóczni i topora.

MAGICZNE PRZEDMIOTY I SKARBY

Twoja drużyna podczas swych przygód może napotkać nie tylko skarby w postaci złota, ale czasem także o wiele cenniejsze magiczne przedmioty. Mogą one czasem okazać się wprost nieocenione. Dzięki nim bowiem wojownicy mogą lepiej walczyć, rzucać zaklęcia wypowiadając tylko jedno słowo, wytrzymywać największy ogień oraz dokonywać czynów przechodzących wszelkie pojęcie. Ale nie wszystkie przedmioty magiczne przynoszą pożytek. Niektóre mogą być przeklęte w wyniku wadliwej budowy albo celowego działania jakiegoś złego lub mściwego czarodzieja. Niezidentyfikowane przedmioty magiczne mają odcień niebieski, a te, których dany bohater nie może użyć - czerwony.

Magiczna broń: Niemal każdy rodzaj broni może mieć swój magiczny odpowiednik, najbardziej jednak powszechne są miecze i sztylety. Magiczna broń zwykle zapewnia modyfikator +1 lub większy, zwiększając tym samym szansę na trafienie i liczbę zadanych obrażeń. Bez względu na to, czy dzieje się tak dzięki jej szybkości, czy też dlatego, że jest ostrzejsza niż normalne ostrze, magiczna broń zawsze będzie o wiele skuteczniejsza niż najlepiej wykuta klinga. Tylko kilka spośród zwykłych broni posiada większą moc.

Kiedy znajdziesz magiczną broń, z pewnością nie poznasz się od razu na jej właściwościach. Aby dowiedzieć się więcej o danej broni, musisz posłużyć się czarami. Zdobycie informacji o właściwościach broni zapewni ci na przykład zaklęcie *Identyfikacji* albo umiejętność *Wiedza*.

Magiczna zbroja: Magiczna zbroja stanowi uzupełnienie magicznej broni. Zapewnić ona może modyfikator +1 albo większy do Klasy Pancerza, dzięki temu, że jest mocniejsza i lepiej wykonana niż zwykła zbroja. Co więcej, zbroja taka zapewnia również pewien stopień ochrony przed atakami, których normalna zbroja nie byłaby w stanie zatrzymać. Kolczuga +1 na przykład, poprawia rzut obronny bohatera przeciw magicznemu atakowi przy użyciu ognia o 1. Magiczne zbroje raczej nie mają jakichś innych niezwykłych mocy. Mimo że wyróżniają się bardzo starannym wykonaniem oraz finezyjnym wykończeniem, to ich cudowne moce można rozpoznać tylko tak, jak w przypadku magicznej broni.

Mikstury i olejki: Łatwo takie znaleźć, ale trudniej zidentyfikować. Można je spotkać w buteleczkach, dzbankach albo fiolkach; widać, jak emanują magią. Podstawowe działanie eliksiru jest oczywiste, jednak czy będzie ono korzystne, czy nie, możemy się przekonać dopiero po jego wypiciu. A skutki mogą być rozmaite - pijący może na przykład odkryć, że jest teraz w stanie wytrzymać duży upał lub chłód, że potrafi wyleczyć najdotkliwsze rany albo bez trwogi stawić czoła największym niebezpieczeństwom. Istnieje również możliwość, że taki śmiałek padnie na miejscu trupem.

Pergaminy: Pergaminy to luksus dla rzucających czary. Wystarczy przeczytać zapisaną inkantację, by natychmiast rzucić zaklęcie bez potrzeby jego wcześniejszego zapamiętania. Niektóre pergaminy mogą być używane przez wszystkie postaci, zapewniając im specjalną, choć tylko chwilową ochronę przed różnymi niebezpieczeństwami - złymi istotami, likantropami czy stworzeniami z innego wymiaru. Na innych zwojach mogą ciążyć okrutne klątwy, które zaczną działać po użyciu pergaminu. Jedynym sposobem odkrycia, co zawiera pergamin, jest jego identyfikacja. Czarodzieje mogą także przepisywać zaklęcia ze zwoju do swoich ksiąg. Opcja taka pojawia się wtedy na ekranie z informacjami o przedmiocie.

Pierścienie: Magiczne pierścienie używane są przez przedstawicieli różnych klas i posiadają rozmaite moce. Tak jak w przypadku wszystkich magicznych przedmiotów, niektóre pierścienie mogą wyrządzić bohaterowi krzywdę. Przeklęte pierścienie można zdjąć jedynie przy użyciu zaklęć.

Berła, laski, różdżki: Należą do najpotężniejszych przedmiotów magicznych. Różdżki upodobali sobie czarodzieje, bo dzięki nim w mgnieniu oka mogą rzucić potężne zaklęcie. Innym magicznym przedmiotem używanym przez magów, ale i kapłanów, są laski. Stanowią one prawdziwie niszczycielską broń, przy której różdżki mogą okazać się dziecinną zabawką. Berła spotyka się raczej rzadko; są one atrybutem czarnoksiężników i wielkich władców. Wszystkie te przedmioty nie posiadają jednak nieograniczonej mocy- każde użycie uszczupla ich potęgę, aż w końcu stają się bezużyteczne.

Różne magiczne przedmioty: Inne magiczne przedmioty mogą mieć różnorakie, charakterystyczne tylko dla nich magiczne właściwości. Magiczny pas zapewnia wielką siłę, magiczna czapka dodaje rozumu, a magiczne księgi dodają wartości cechom bohatera. To tylko kilka przykładów wybranych z całej gamy właściwości magicznych przedmiotów.

LEGENDARNE PRZEDMIOTY

CROM FAEYR

To prawdziwe imię pewnej broni, którą stworzył dla swojego syna krasnoludzki kowal, Srebrne Ostrze. Niestety, syn umarł, nim broń została ukończona, ale teraz jest już gotowa... łączy w sobie moc Młota Gromów oraz Rękawic siły ogra i Pasa siły lodowego olbrzyma. Crom Faeyr daje osobie, która nim włada, wszystkie moce Młota Gromów, a także wyjątkową siłę i zdolność zabijania golemów, ettinów i trolli jednym ciosem.

HALABARDA +4: FALA

Stworzono ją w zamierzchłych czaszach przez kult oddający cześć bogini Umberlee. Ta potężna halabarda miała być narzędziem zemsty i jej zadaniem było pomóc czempionowi kultu w odzyskaniu świętego artefaktu z rąk ognistych olbrzymów w Górach Burzowego Rogu. Niestety, bohater zawiódł pokładane w nim nadzieje, a Fala zaginęła.

DŁUGI MIECZ: WYRÓWNYWACZ

Pochodzenie tego miecza zatarło się w mrokach dziejów, ale powiada się, że wykuł go wielki kowal w służbie Helma. Zwany jest również „mieczem neutralności", a stworzono go, by doprowadzić do równowagi między siłami wszechświata i wyeliminować wszystkie ekstrema występujące w naturze. Dzięki temu wszechświat stałby się bardziej neutralny. Im większa różnica między charakterem przeciwnika a mieczem, tym staje się on potężniejszy. Przy ustalaniu, czy dany cel może zostać trafiony, miecz ten zawsze traktuje się jako broń +3.

Istnieje wiele innych takich legendarnych przedmiotów, przyjacielu. - Volo

Porozmawiaj z krasnoludem Cromwellem w dokach Athkatli - on może ci pomóc w uzyskaniu tych przedmiotów. - Elminster

TABELE

TABELA 1: CECHY POSTACI

CECHY POSTACI								
	Siła				Zręczność		Kondycja	
Wartość	Trafienie	Rany	Udźwig	Rozginanie %	Reakcja	Modyf. KP	Modyf. PŻ	Trafienie z odleg.
3	-3	-1	5	3	-2	+3	-1	45
4	-2	-1	15	4	-1	+2	-1	50
5	-2	-1	15	4	0	+1	-1	55
6	-1	0	30	6	0	0	0	60
7	-1	0	30	6	0	0	0	65
8	0	0	50	8	0	0	0	70
9	0	0	50	8	0	0	0	75
10	0	0	70	10	0	0	0	80
11	0	0	70	10	0	0	0	85
12	0	0	90	12	0	0	0	90
13	0	0	90	12	0	0	0	92
14	0	0	120	14	0	0	0	94
15	0	0	120	14	0	-1	+1	96
16	0	+1	150	16	+1	-2	+2	98
17	+1	+1	170	18	+2	-3	+2(+3)	100
18	+1	+2	200	20	+2	-4	+2(+4)	100
18/01-50	+1	+3	220	25				
18/51-75	+2	+3	250	30				
18/76-90	+2	+4	280	35				
18/91-99	+2	+5	320	40				
18/00	+3	+6	400	45				
19	+3	+7	500	50	+3	-4	+2(+5)	100
20	+3	+8	600	55	+3	-4	+2(+5)	100
21	+4	+9	700	60	+4	-5	+2(+6)	100
22	+4	+10	800	65	+4	-5	+2(+6)	100
23	+5	+11	1000	70	+4	-5	+2(+6)	100
24	+6	+12	1200	75	+5	-6	+2(+7)	100
25	+7	+14	1600	80	+5	-6	+2(+7)	100

CECHY POSTACI									
	Inteligencja				Mądrość				Charyzma
Wartość	Poziom czarów	Szansa uczenia się w %	Max # czarów/ poziom	Premia do wiedzy	Modyf. obr. p. magii	Dodatkowe czary	Szansa zepsucia w %	Premia do wiedzy	Modyfik. Reakcji
3	-	-	-	-20	-3	-	50	-20	-5
4	-	-	-	-20	-2	-	45	-20	-4
5	-	-	-	-20	-1	-	40	-20	-3
6	-	-	-	-20	-1	-	35	-20	-2
7	-	-	-	-10	-1	-	30	-10	-1
8	-	-	-	-10	0	-	25	-10	0
9	4.	35	6	-10	0	0	20	-10	0
10	5.	40	7	0	0	0	15	0	0
11	5.	45	7	0	0	0	10	0	0
12	6.	50	7	0	0	0	5	0	0
13	6.	55	9	0	0	1.	0	0	+1
14	7.	60	9	0	0	1.	0	0	+2
15	7.	65	11	+3	+1	2.	0	+3	+3
16	8.	70	11	+5	+2	2.	0	+5	+4
17	8.	75	14	+7	+3	3.	0	+7	+4
18	9.	85	18	+10	+4	4.	0	+10	+5
19	9.	95	Wszystkie	+12	+4	1.,4.	0	+12	+8
20	9.	96	Wszystkie	+15	+4	2.,4.	0	+15	+9
21	9.	97	Wszystkie	+20	+4	3.,5.	0	+20	+10
22	9.	98	Wszystkie	+25	+4	4.,5.	0	+25	+11
23	9.	99	Wszystkie	+30	+4	5.,5.	0	+30	+12
24	9.	100	Wszystkie	+35	+4	6.,6.	0	+35	+13
25	9.	100	Wszystkie	+40	+4	6.,7.	0	+40	+14

POZIOMY DOŚWIADCZENIA I TABELE ZDOLNOŚCI

POZIOMY DOŚWIADCZENIA ZBROJNYCH I BARBARZYŃCY			
Poziom	Wojownik	Paladyn/Łowca	Kostki (k10)
1	0	0	1
2	2,000	2,250	2
3	4,000	4,500	3
4	8,000	9,000	4
5	16,000	18,000	5
6	32,000	36,000	6
7	64,000	75,000	7
8	125,000	150,000	8
9	250,000	300,000	9
10	500,000	600,000	9+3
11	750,000	900,000	9+6
12	1,000,000	1,200,000	9+9
13	1,250,000	1,500,000	9+12
14	1,500,000	1,800,000	9+15
15	1,750,000	2,100,000	9+18
16	2,000,000	2,400,000	9+21
17	2,250,000	2,700,000	9+24
18	2,500,000	3,000,000	9+27
19	2,750,000	3,300,000	9+30
20	3,000,000	3,600,000	9+33

LICZBA CZARÓW MOŻLIWYCH DO ZAPAMIĘTANIA					
Poziom paladyna	Poziom rzucania	Poziom czarów kapłana			
		1	2	3	4
9	1	1	—	—	—
10	2	2	—	—	—
11	3	2	1	—	—
12	4	2	2	—	—
13	5	2	2	1	—
14	6	3	2	1	—
15	7	3	2	1	1
16	8	3	3	2	1
17	9*	3	3	3	1
18	9*	3	3	3	1
19	9*	3	3	3	2
20*	9*	3	3	3	3
* Maksymalny poziom zdolności					

ZDOLNOŚCI ŁOWCY						
Poziom łowcy	Krycie się w cieniu	Ciche poruszanie się	Poziom rzucania	Poziom czarów kapłana		
				1	2	3
1	10%	15%	—	—	—	—
2	15%	21%	—	—	—	—
3	20%	27%	—	—	—	—
4	25%	33%	—	—	—	—
5	31%	40%	—	—	—	—
6	37%	47%	—	—	—	—
7	43%	55%	—	—	—	—
8	49%	62%	1	1	—	—
9	56%	70%	2	2	—	—
10	63%	78%	3	2	1	—
11	70%	86%	4	2	2	—
12	77%	94%	5	2	2	1
13	85%	99%*	6	3	2	1
14	93%	99%	7	3	2	2
15	99%*	99%	8	3	3	2
16	99%	99%	9	3	3**	3
*Maksymalna wartość procentowa ** Maksymalny poziom zdolności						

POZIOMY DOŚWIADCZENIA MAGÓW I CZAROWNIKÓW		
Poziom	Mag/Czarownik	Kostki (k4)
1	0	1
2	2,500	2
3	5,000	3
4	10,000	4
5	20,000	5
6	40,000	6
7	60,000	7
8	90,000	8
9	135,000	9
10	250,000	10
11	375,000	10+1
12	750,000	10+2
13	1,125,000	10+3
14	1,500,000	10+4
15	1,875,000	10+5
16	2,250,000	10+6
17	2,625,000	10+7
18	3,000,000	10+8
19	3,375,000	10+9
20	3,750,000	10+10

CZARODZIEJ - LICZBA CZARÓW MOŻLIWYCH DO ZAPAMIĘTANIA									
Poziom czarodzieja	Poziom zaklęcia								
	1	2	3	4	5	6	7	8	9
1	1	—	—	—	—	—	—	—	—
2	2	—	—	—	—	—	—	—	—
3	2	1	—	—	—	—	—	—	—
4	3	2	—	—	—	—	—	—	—
5	4	2	1	—	—	—	—	—	—
6	4	2	2	—	—	—	—	—	—
7	4	3	2	1	—	—	—	—	—
8	4	3	3	2	—	—	—	—	—
9	4	3	3	2	1	—	—	—	—
10	4	4	3	2	2	—	—	—	—
11	4	4	4	3	3	—	—	—	—
12	4	4	4	4	4	1	—	—	—
13	5	5	5	4	4	2	—	—	—
14	5	5	5	4	4	2	1	—	—
15	5	5	5	5	5	2	1	—	—
16	5	5	5	5	5	3	2	1	—
17	5	5	5	5	5	3	3	2	—
18	5	5	5	5	5	3	3	2	1
19	5	5	5	5	5	3	3	3	1
20	5	5	5	5	5	4	3	3	2

WYMAGANIA DLA MAGÓW - SPECJALISTÓW				
MINIMALNA WARTOŚĆ CECH				
Specjalista	**Szkoła**	**Rasa**	**Cecha**	**Szkoła przeciwna**
Mistrz Odrzucania	Odrzucanie	Człowiek	Mądrość 15	Przemiany
Mistrz Przywołań	Przywołania/Sprowadzanie	Człowiek, Półelf	Kondycja 15	Poznanie
Mistrz Poznania	Poznanie	Człowiek, Półelf, Elf	Mądrość 16	Przywołania/Sprowadzanie
Mistrz Zauroczeń	Zaczarowania/Zauroczenia	Człowiek, Półelf, Elf	Charyzma 16	Inwokacje/Wywoływania
Iluzjonista	Iluzje	Człowiek, Gnom	Zręczność 16	Nekromancja
Mistrz Inwokacji	Inwokacje/Wywoływania	Człowiek	Kondycja 16	Przywołania/Sprowadzenie Zaczarowania/Zauroczenia
Nekromanta	Nekromancja	Człowiek	Mądrość 16	Iluzje
Mistrz Przemian	Przemiany	Człowiek, Półelf	Zręczność 15	Odrzucanie

POZIOMY DOŚWIADCZENIA KAPŁANÓW I MNICHÓW			
Poziom	**Kapłan**	**Druid**	**Kostki (k8)**
1	0	0	1
2	1,500	2,000	2
3	3,000	4,000	3
4	6,000	7,500	4
5	13,000	12,500	5
6	27,500	20,000	6
7	55,000	35,000	7
8	110,000	60,000	8
9	225,000	90,000	9
10	450,000	125,000	9+2
11	675,000	200,000	9+4
12	900,000	300,000	9+6
13	1,125,000	750,000	9+8
14	1,350,000	1,500,000	9+10
15	1,575,000	3,000,000	9+12
16	1,800,000	3,500,000	9+14
17	2,025,000	500,000	9+16
18	2,250,000	1,000,000	9+18
19	2,475,000	1,500,000	9+20
20	2,700,000	2,000,000	9+22
21	2,925,000	2,000,000	9+24

KAPŁAN - LICZBA CZARÓW MOŻLIWYCH DO ZAPAMIĘTANIA							
Poziom kapłana	Poziom zaklęcia						
	1	2	3	4	5	6	7
1	1	—	—	—	—	—	—
2	2	—	—	—	—	—	—
3	2	1	—	—	—	—	—
4	3	2	—	—	—	—	—
5	3	3	1	—	—	—	—
6	3	3	2	—	—	—	—
7	3	3	2	1	—	—	—
8	3	3	3	2	—	—	—
9	4	4	3	2	1	—	—
10	4	4	3	3	2	—	—
11	5	4	4	3	2	1	—
12	6	5	5	3	2	2	—
13	6	6	6	4	2	2	—
14	6	6	6	5	3	2	1
15	6	6	6	6	4	2	1
16	7	7	7	6	4	3	1
17	7	7	7	7	5	3	2
18	8	8	8	8	6	4	2
19	9	9	8	8	6	4	2
20	9	9	9	8	7	5	2
21	9	9	9	9	8	6	2

POZIOMY DOŚWIADCZENIA ŁOTRZYKÓW		
Poziom	Złodziej/Bard	Kostki (k6)
1	0	1
2	1,250	2
3	2,500	3
4	5,000	4
5	10,000	5
6	20,000	6
7	40,000	7
8	70,000	8
9	110,000	9
10	160,000	10
11	220,000	10+2
12	440,000	10+4
13	660,000	10+6
14	880,000	10+8
15	1,100,000	10+10
16	1,320,000	10+12
17	1,540,000	10+14
18	1,760,000	10+16
19	1,980,000	10+18
20	2,200,000	10+20
22	2,420,000	10+22
21	2,640,000	10+24
23	2,860,000	10+26

BAZOWY POZIOM UMIEJĘTNOŚCI ZŁODZIEJSKICH	
Umiejętność	Bazowy poziom
Kradzież kieszonkowa	15%
Otwieranie zamków	10%
Znajdowanie/Unieszkodliwianie pułapek	5%
Ciche poruszanie się	10%
Ukrywanie się w cieniu	5%
Wykrycie dźwięku	15%
Wspinanie po murach	60%
Czytanie języków	0%

MODYFIKATORY RASOWE UMIEJĘTNOŚCI ZŁODZIEJSKICH						
Umiejętność	**Krasnolud**	**Elf**	**Gnom**	**Półelf**	**Niziołek**	**Półork**
Kradzież kieszonkowa	—	5%	—	10%	5%	—
Otwieranie zamków	10%	-5%	5%	—	5%	—
Znajd./Unieszk. pułapek	15%	—	10%	—	5%	—
Ciche poruszanie się	—	5%	5%	—	10%	—
Ukrywanie się w cieniu	—	10%	5%	5%	15%	—

MODYFIKATORY UMIEJĘTNOŚCI ZŁODZIEJSKICH - ZRĘCZNOŚĆ					
Zręczność	**Kradzież kiesz.**	**Otwieranie zamków**	**Znajd./Uniesz. pułapek**	**Ciche poruszanie się**	**Ukrywanie się w cieniu**
9	-15%	-10%	-10%	-20%	-10%
10	-10%	-5%	-10%	-15%	-5%
11	-5%	—	-5%	-10%	—
12	—	—	—	-5%	—
13-15	—	—	—	—	—
16	—	5%	—	—	—
17	5%	10%	—	5%	5%
18	10%	15%	5%	10%	10%
19	15%	20%	10%	15%	15%

MODYFIKATORY UMIEJĘTNOŚCI ZŁODZIEJSKICH - RODZAJ ZBROI				
Umiejętność	**Brak zbroi**	**Elfia kolczuga**	**Ćwiekowana, ciężka zbroja skórzana**	**Kolczuga* lub zbroja pierścieniowa***
Kradzież kieszonkowa	5%	-20%	-30%	-25%
Otwieranie zamków	—	-5%	-10%	-10%
Znajd./Uniesz. pułapek	—	-5%	-10%	-10%
Ciche poruszanie się	10%	-10%	-20%	-15%
Ukrywanie się w cieniu	5%	-10%	-20%	-15%
*** Jedynie Bardowie mogą nosić nieelficką zbroję lub zbroję pierścieniową i korzystać z umiejętności złodziejskich.**				

MODYFIKATORY DO OBRAŻEŃ PRZY CIOSACH W PLECY	
Poziom złodzieja	**Modyfikator obrażeń**
1 do 4	x2
5 do 8	x3
9 do12	x4
13+	x5

BARD - LICZBA CZARÓW MOŻLIWYCH DO ZAPAMIĘTANIA						
Poziom barda	Poziom zaklęcia					
	1	2	3	4	5	6
1	—	—	—	—	—	—
2	1	—	—	—	—	—
3	2	—	—	—	—	—
4	2	1	—	—	—	—
5	3	1	—	—	—	—
6	3	2	—	—	—	—
7	3	2	1	—	—	—
8	3	3	1	—	—	—
9	3	3	2	—	—	—
10	3	3	2	1	—	—
11	3	3	3	1	—	—
12	3	3	3	2	—	—
13	3	3	3	2	1	—
14	3	3	3	3	1	—
15	3	3	3	3	2	—
16	4	3	3	3	2	1
17	4	4	3	3	3	1
18	4	4	4	3	3	2
19	4	4	4	4	3	2
20	4	4	4	4	4	3
21	5	4	4	4	4	3
22	5	5	4	4	4	3
23	5	5	5	4	4	4

ZDOLNOŚCI BARDA			
Wspinanie się po murach	Wykrycie dźwięku	Kradzież kieszonkowa	Czytanie języków
50%	20%	10%	5%

WIEDZA	
Bard:	10 punktów wiedzy na poziom
Złodziej:	3 punkty wiedzy na poziom
Mag:	3 punkty wiedzy na poziom
Wszystkie inne klasy:	1 punkt wiedzy na poziom

KOMBINACJE DLA WIELOKLASOWCÓW	
Krasnolud	Wojownik/Złodziej Wojownik/Kapłan
Elf	Wojownik/Mag Wojownik/Złodziej Mag/Złodziej
Gnom	Wojownik/Złodziej Wojownik/Iluzjonista Wojownik/Kapłan Kapłan/Iluzjonista Kapłan/Złodziej Iluzjonista/Złodziej
Niziołek	Wojownik/Złodziej
Półelf	Wojownik/Kapłan* Wojownik/Złodziej Wojownik/Mag Kapłan/Łowca Kapłan/Mag Złodziej/Mag Wojownik/Mag/Kapłan Wojownik/Mag/Złodziej *lub Druid

BROŃ I ZBROJE

BRONIE DO WALKI WRĘCZ					
Broń	**1- lub 2-ręczna**	**Rodzaj**	**Opóźnienie**	**Obrażenia**	**Dostępna dla**
Bełt	–	K	–	1-10	–
Halabarda	2	S/O	9	1-10	W, Ł, P, B
Kamień do procy	1	O	–	1-4+1	–
Kij	2	O	4	1-6	W, Ł ,P, Z, B ,D, K
Korbacz	1	O	7	1-6+1	W, Ł ,P, B, K
Maczuga	1	O	4	1-4	W, Ł, P, Z, B, D, K
Miecz długi	1	S	5	1-8	W, Ł, P, Z, B
Miecz dwuręczny	2	S	10	1-10	W, Ł, P, B
Miecz krótki	1	K	3	1-6	W, Ł, P, Z, B
Miecz półtoraręczny	1	S	8	2-8	W, Ł, P, B
Młot bojowy	1	O	4	1-4+1	W, Ł, P, B
Morgensztern	1	O	7	2-8	W, Ł, P, B, K
Strzała	–	K	–	1-6	–
Strzałka	1	K	2	1-3	W, Ł, P, Z, M, B, D
Sztylet	1	P	7	1-8	W, Ł, P, Z, M, B, D
Sztylet do rzucania	1	K	2	1-4	W, Ł, P, Z, M, B, D
Toporek	1	S	4	1-6	W, Ł, P, B
Topór bojowy	1	S	7	1-8	W, Ł, P, B
Wekiera	1	O	7	1-6+1	W, Ł, P, B, K
Włócznia	2	K	6	1-6	W, Ł, P, B, D
K - kłute, S - sieczne, O - obuchowe **W**ojownik, **Ł**owca, **P**aladyn, **K**apłan, **D**ruid, **Z**łodziej, **B**ard, **M**ag					

BRONIE DYSTANSOWE						
Broń	**1- lub 2-ręczna**	**LSR***	**Opóźnienie**	**Premia do trafienia**	**Premia do obrażeń**	**Dostępna dla**
Ciężka kusza	2	1	10	-	+2	W, Ł, P, B
Lekka kusza	2	1	7	-	-	W, Ł, P, B
Łuk długi kompozytowy	2	2	7	+1	+2	W, Ł, P
Łuk długi	2	2	8	+1	-	W, Ł, P, B
Łuk krótki	2	2	6	-	-	W, Ł, P, B, Z
Proca	1	1	6	-	-	W, Ł, P, Z, B, D, K, M
Strzałki	1	3	2	-	-	W, Ł, P, Z, B, D, M
Sztylet do rzucania	1	2	2	-	-	W, Ł, P, Z, M, B
Toporek	1	1	4	-	-	W, Ł, P
*LSR oznacza liczbę strzałów na rundę Wojownik, Łowca, Paladyn, Kapłan, Druid, Złodziej, Bard, Mag						

Zbroja	Klasa pancerza	Dostępna dla
Kolczuga	5	W, Ł, P, B, K
Mała tarcza	-1	W, Ł, P, K
Paskowa	4	W, Ł, P, K
Pawęż	-1	W, Ł, P, K
Płytowa	3	W, Ł, P, K
Płytowa pełna	1	W, Ł, P, K
Puklerz	-1	W, Ł, P, Z, B, K, D
Skórzana	8	W, Ł, P, Z, B, K, D
Skórzana ćwiekowana	7	W, Ł, P, Z, B, K, D
Średnia tarcza	-1	W, Ł, P, K

Zbroja	Sieczne	Kłute	Obuchowe
Kolczuga	-2	0	+2
Paskowa	0	-1	-2
Płytowa	-3	0	0
Płytowa pełna	-4	-3	0
Skórzana	0	+2	0
Skórzana ćwiekowana	-2	-1	0

SPECJALIZACJE				
Poziom biegłości	**Wydane punkty**	**Premia do trafienia**	**Premia do obrażeń**	**Ataki na rundę**
Biegły	1	0	0	1
Specjalista	2	+1	+2	3/2
Mistrz	3	+2	+2	3/2
Wielki mistrz*	4	+2	+2	3/2
Arcymistrz	5	+2	+3	3/2
* Przejście z poziomu *Mistrz* na *Wielki mistrz* poprawia szybkość władania bronią, w której istnieje specjalizacja.				

CHARAKTER I REPUTACJA

WPŁYW REPUTACJI NA CENĘ PRZEDMIOTU	
Reputacja	Procentowy koszt przedmiotu od poziomu bazowego
20	-50%
19	-40%
18	-30%
17	-20%
16	-10%
15	-10%
14	Neutralny
13	Neutralny
12	Neutralny
11	Neutralny
10	Neutralny
9	10%
8	20%
7	20%
6	30%
5	40%
4	50%
3	100%
2	Sklep nie sprzeda przedmiotu

ZWIĘKSZENIE REPUTACJI W ŚWIĄTYNI	
Koszt	Poziom reputacji
1500	1
1200	2
1000	3
1000	4
500	5
400	6
200	7
300	8
400	9
500	10
700	11
900	12
200	13
500	14
2000	15
2500	16
5000	17
—	18
—	19
—	20

Charakter	Reputacja początkowa
Praworządny Dobry	12
Neutralny Dobry	11
Chaotyczny Dobry	11
Praworządny Neutralny	10
Neutralny	10
Chaotyczny Neutralny	10
Praworządny Zły	9
Neutralny Zły	9
Chaotyczny Zły	8

ZMIANY REAKCJI W ZALEŻNOŚCI OD REPUTACJI	
Reputacja	**Efekt**
20	Drużyna otrzymuje +4 do reakcji
18-19	Drużyna otrzymuje +3 do reakcji
16-17	Drużyna otrzymuje +2 do reakcji
14-15	Drużyna otrzymuje +1 do reakcji
8-13	Brak zmian
7	Drużyna otrzymuje -1 do reakcji
6	Drużyna otrzymuje -2 do reakcji
5	Drużyna otrzymuje -3 do reakcji
4	Drużyna otrzymuje -4 do reakcji
3	Drużyna otrzymuje -5 do reakcji. Za każdym razem, gdy wejdzie na cywilizowany obszar istnieje szansa, że pojawi się grupa akapturzonych Czarodziei i/lub Rycerzy Serca
2	Drużyna otrzymuje -6 do reakcji. Za każdym razem, gdy wejdzie na cywilizowany obszar istnieje szansa, że pojawi się grupa Zakapturzonych Czarodziei i/lub Rycerzy Serca
1	Drużyna otrzymuje -7 do reakcji. Za każdym razem, gdy wejdzie na cywilizowany obszar istnieje szansa, że pojawi się grupa Zakapturzonych Czarodziei i/lub Rycerzy Serca
0	Gracz nie może już kupować przedmiotów. Za każdym razem, gdy wejdzie na cywilizowany obszar, pojawi się się grupa Zakapturzonych Czarodziei i/lub Rycerzy Serca. BN-i zawsze wrogo reagują na drużynę.

REAKCJE BN W ZALEŻNOŚCI OD REPUTACJI			
Reputacja	Charakter		
	Dobry	Neutralny	Zły
1	Wrogi	Wrogi	Zadowolony
2	Wrogi	Zły	Zadowolony
3	Zły	Zły	Zadowolony
4	Zły	Niezadowolony	Zadowolony
5	Zły	Niezadowolony	Zadowolony
6	Niezadowolony	Neutralny	Zadowolony
7	Niezadowolony	Neutralny	Neutralny
8	Niezadowolony	Neutralny	Neutralny
9	Neutralny	Neutralny	Neutralny
10	Neutralny	Neutralny	Neutralny
11	Neutralny	Neutralny	Neutralny
12	Neutralny	Neutralny	Neutralny
13	Neutralny	Neutralny	Niezadowolony
14	Neutralny	Neutralny	Niezadowolony
15	Zadowolony	Neutralny	Niezadowolony
16	Zadowolony	Neutralny	Zły
17	Zadowolony	Neutralny	Zły
18	Zadowolony	Neutralny	Zły
19	Zadowolony	Niezadowolony	Wrogi
20	Zadowolony	Niezadowolony	Wrogi

	Nazwa	Kolokwialny opis	Miesiąc gregoriański
1	Hammer	Głęboka Zima	Styczeń
2	Alturiak	Szpon Zimy lub Szpony Zimna	Luty
3	Ches	Miesiąc Zachodów Słońca	Marzec
4	Tarsakh	Miesiąc Burz	Kwiecień
5	Mirtul	Topnienie	Maj
6	Kythorn	Czas Kwiatów	Czerwiec
7	Flamerule	Letni Przypływ	Lipiec
8	Eleasjasz	Wysokie Słońce	Sierpień
9	Eleint	Ściemnienie	Wrzesień
10	Marpenoth	Padające Liście	Październik
11	Uktar	Gnicie	Listopad
12	Nightal	Głębia Mroku	Grudzień

AUTORZY GRY

BLACK ISLE STUDIOS

DYREKTOR ODDZIAŁU
Feargus Urquhart

Producent
Chris Parker

Zastępca producenta
Douglas Avery

Produkcja dźwięku/lokalizacja
Fred Hatch

Menedżer oddziału
Benson

Asystent oddziału
Primo Pulanco

Starszy menedżer ds. PR
Lisa Bucek

Menedżerowie marketingu
Margo Engel
Stacy Bremmer

Grafiki promocyjne
Jason Manley

Specjalne podziękowania:
Twórcy 'Icewind Dale™' za to, że pozwolili nam wykorzystać część ich potworów oraz za rady w rozwiązywaniu problemów, na jakie natykaliśmy się w czasie produkcji. Ludzie z Elephant and Castle and Delta Centre Suites - Eaton Centre za gościnność i entuzjazm. Grupy QA za to, że zgodzili się zostać honorowymi obywatelami Kanady i dla dobra projektu żyć z dala od swych rodzin.

BIOWARE CORP.

Poświęcone pamięci Dana Walkera

PRODUKCJA

Producenci wykonawczy:
Ray Muzyka
Greg Zeschuk

Produkcja:
Ben Smedstad (Producent)
Nathan Plewes (Kierownik produkcji)
Andrew 'Colonel Bob' Nobbs (Kierownik produkcji)

PROJEKT

Główni projektanci
James Ohlen (Kierownik projektu, BioWare)
Kevin Martens

Główny zespół projektantów
Dave Gaider
Brent Knowles
Luke Kristjanson
John Winski

Scenariusz i wpisywanie danych
Andrew 'Colonel_Bob' Nobbs
Mike Geist
Kevin Craig
Ross Gardner

Dodatkowe projekty
Rob Bartel
Drew Karpyshyn
John Gallagher

Oryginalny projekt gry Baldur's Gate™
James Ohlen
Ray Muzyka
Scott Greig
Greg Zeschuk

PROGRAMOWANIE

Główny programista
Mark Darrah
Programiści
Daniel Morris
Paul Roffel

Programowanie sieciowe
Mark Brockington
Paul Roffel

Główny programista narzędziowy
Don Moar

Oprogramowanie narzędziowe
Marc Audy
Patrick Chan
Aaryn Flynn
Jeremy Sheldon
Chris Christou

Dodatkowe programowanie
Noel Borstad
Rob Boyd
Mark Brockington
Howard Chung
Michael Devine
Brenon Holmes
Casey Hudson
Charles Randall
Gilles Beauparlant

Programowanie Infinity Engine
Gilles Beauparlant
Mark Brockington
Mark Darrah
David Falkner
Scott Greig
(Kierownik programistów)
Daniel Morris
Cameron Tofer
John Winski
Don Yakielashek

KONTROLA JAKOŚCI

Scott 'Lizardman' Langevin (Główny QA)
Raymond 'eataTREE' Prach
Scott 'do I have to go home now?' Horner
Derrick 'the Underdork' Collins
Jonathan 'Spud' Epp
Karl 'Lord of the Stage' Schreiner
Nathan 'Road Trips' Frederick
Ross 'I don't need no stinkin' quote!' Gardner

Dodatkowe QA
Noel Borstad
Brenon Holmes
Scott Rodrique
Bob McCabe
Aidan Scanlan
Preston Watamaniuk
Keith Soleski

GRAFIKA I ANIMACJA

Dyrektor artystyczny
Marcia Tofer

Grafika koncepcyjna
John Gallagher (Kierownik artystyczny, BioWare)

Główni graficy
Dean Andersen
Matt Goldman
Kelly Goodine
Yunkyung Kim
Arnel Labarda
Chris Mann
Elben Schafers

Stworzenie GUI
Todd Grenier
Dodatkowe GUI
Matt Goldman

Portrety i grafika promocyjna/marketingowa
Mike Sass

Dodatkowa grafika promocyjna/portrety
Matthew Goldman
Todd Grenier
Marc Holmes
Dodatkowi graficy
Mike Grills
Rob Sugama

Animacja tła i efektów specjalnych
Chris Mann
Elben Schafers
Russell Rice
Alex Scott

Grafika z Baldur's Gate™ oraz OzWM (ponownie wykorzystana w BG2)
Cassidy Scott
Dan Walker
Kalvin Lyle
Marc Holmes
Scott Greig



ANIMACJA GRY

Główny animator
Steven Gilmour

Animacja
Rick Li
Henrik Vasquez
Enrique Deo Perez
Larry Stevens
Tony de Waal

Reżyseria animacji
David Hibbeln
(Director of Art, BioWare)

FILMY

Modelowanie
Cassidy Scott
Mike Sass
Alex Scott
Elben Schafers
Lindsay Jorgenson

Dodatkowe modelowanie
Ryan Blanchard
David Hibbeln
Matthew Goldman

Tekstury
Mike Sass
Matthew Goldman
Ryan Blanchard
Marc Holmes

Dodatkowe tekstury
Enrique Deo Perez
Rick Li
Yunkyung Kim

Skrypty
Steve Gilmour
Luke Kristjanson
Dave Hibbeln

Grafika koncepcyjna
John Gallagher
Mike Sass
Marc Holmes

Plansze
Kelly Goodine
Steve Gilmour
Dave Hibbeln

Wideo
Matthew Fisher

Animacja
Steve Gilmour
Enrique Deo Perez
Tony de Waal
Rick Li
Larry Stevens
Henrik Vasquez
Effect Animation
Russell Rice
Tony de Waal
Alex Scott
Dave Hibbeln

Oświetlenie i ustawienie scen
Mike Sass
Rick Li
Enrique Deo Perez
Russel Rice

Dodatkowe oświetlenie i ustawienie scen
Ryan Blanchard
Steve Gilmour
Henrik Vasquez
David Hibbeln
Larry Stevens

Reżyseria animacji
David Hibbeln
(Director of Art, BioWare)

Dźwięk
David Chan

Menadżer ds komunikacji
Brad Grier

Twórcy/edytorzy instrukcji
James Ohlen
Lukas Kristjanson
Drew Karpyshyn
Ray Muzyka

Dodatkowe teksty do instrukcji
Ross Gardner
Kevin Martens

Asystenci wykonawczy
Juliette Irish
Theresa Baxter
Teresa Stevenson

Administratorzy systemu
Dave Hamel
(Główny administrator)
Michael K. Nudel
Chris Zeschuk

INTERPLAY

DŹWIĘK

Główny reżyser dźwięku
Charles Deenen

Kierownik masteringu
Craig Duman

Projekt dźwięku
Charles Deenen
Ann Scibelli
Paul Menichini
Tim Walston (Soundstorm)
David Farmer
Al Nelson
Mike Kamper
Adam Levenson
John Morris (Stone Age Technology)

Opracowanie dźwięku
Stephen Miller
JP Walton
Frank Szick
Caron Weidner
(Eight Ball Sound)

Nagrywanie efektów dźwiękowych
John Fasal
Charles Deenen
Al Nelson
Ana Deenen
Frank Szick
Chris Borders

Muzyka
Michael Hoenig (Metamusic Productions)

Opracowanie muzyczne
Rick Jackson
Ron Valdez
Howard Drossin
(Yo11 Productions)

Mastering
Craig Duman
Frank Szick
Tom Baker
(Ostateczny mastering)

Pomoc przy masteringu
Ron Valdez

Casting i nadzór nad nagraniami głosów
Chris Borders

Edycja głosów postaci
Stephen Miller
JP Walton
Frank Szick
Jeremy Simpson

Inżynier dźwięku
Mike Draghi

Asystent inżyniera
Eric Lewis
Walla Casting:
Barbara Harris Loop-Group

Casting
Walla Recorded at:
WarnerBrothers Hollywood

Dodatkowy casting
Lisa Wasserman
(Virtual Casting)

FILMY

Re-Recording Mixer
Lance Brown
Marc Fishman

Projekt dźwięku
Tim Gedemer (Audio Group)
Foley Mixer
Eric Thompson (EFX)
Foley Artist
Laura Macias (EFX)

Muzyka

Howard Drossin
(Yo11 Productions)
Zmiksowano w 4MC w systemie
Dolby Surround
Dziękujemy Shannon Woods za pomoc w czasie Renaissance Pleasure Faire.

Usługi wideo
Dan Williams
Dave Cravens
Bill Stoudt

Kontrola jakości

Kierownik kontroli jakości
Michael Motoda

Menedżer kontroli jakości
Greg "Moose" Baumeister

Menedżer oddziału KJ
Monica Vallejo

Kierownicy projektu KJ
Edward Hyland
John Kirkland
Damien Evans
Eric Fong
Erick Lujan

Główni testerzy KJ
Henry Lee
Dany Martinez
Kris Giampa
Gary Tesdall
Harold Kim
Brad Dutton

Testerzy KJ
Damien Foletto
David Vodhanel
Albert Perez
Adam Parker
Thomas Edmonds
Greg Didieu
Mark Holtzclaw
Matt Golembiewski
Don Ramakers
Michael Los
Rafael Lopez
John Hoover
Joe isip
Eric Pribish
Joseph Chang
Reuben Park

Technicy KJ
Bill Delk
Tom Quast

Kierownik kompatybilności
Derek Gibbs

Technicy kompatybilności
Josh Walters
Dave Parkyn
Jack Parker
Tony Piccoli
Szczególne podziękowania dla wszystkich, którzy przyjechali do Kanady

MARKETING

Menedżer ds marketingu
Margo Engel

Starszy menedżer ds PR
Lisa Bucek

Webmasterzy
Sean Patton
Ed Arandia
Steve Jobes
Terry Spier
Sandi McCleary

Menedżer kreatywny
Kathy Helgason

Menedżer handlu
Kathryne Wahl

Projekt i układ instrukcji
Lee Fleshman

POLSKA WERSJA JĘZYKOWA

Kierownik projektu
Marcin Iwiński

Kierownictwo produkcji polskiej wersji językowej
Paweł Składanowski

Wsparcie techniczne
Maciej Marzec

Realizacja wersji polskiej
Stanisław Iwiński

Tłumaczenia
Marcin Bojko
Michał Bojko
Ryszard Chojnowski
Sławomir Dymczyk
Radosław „Regis Vercore" Gieła
Krzsysztof Gonciarz
Marek Król
Piotr Pajerski
Maciej „Alvarez" Prykowski
Bartłomiej Walczak
Mirosław Wiącek
Leszek Smutek
Marcin Zaród
Łukasz Zieliński

Głosów użyczyli
Piotr Fronczewski
Jan Kobuszewski
Krzysztof Kolberger
Gabriela Kownacka
Marek Perepeczko
Jan Piechociński
Henryk Talar
Wiktor Zborowski
oraz
Georgi Angiełow, Andrzej Arciszewski, Mirosława Bartsch, Witold Bieliński, Elżbieta Bielińska, Jarosław Boberek, Piotr Boruta, Katarzyna Brzozowska, Michał Burbo, Andrzej Butruk, Ryszard Chojnowski, Waldemar Dolecki, Maciej Dużyński, Grzegorz Feluś, Aneta Harasimczuk, Roman Holc, Stanisław Iwiński, Paweł Jaroszewicz, Beata Jucejko-Pałęcka, Małgorzta Kaczmarska, Urszula Karcz-Ostrowska, Hanna Kinder-Kiss, Jacek Kiss, Henryka Korzycka, Artur Kruczek, Janusz Marcinowicz, Agnieszka Mazurek, Tomasz Mazurek, Mikołaj Mueller, Beata Pałęcka, Wojciech Pałęcki, Elżbieta Pejko, Andrzej Perzyna, Beata Perzyna, Jan Plewako, Jacek Poniński, Aneta Płuszka, Robert Płuszka, Anna Porusiło-Dużyńska, Krzysztof Prygiel, Piotr Tworek, Ewa Scholl, Wojciech Słupiński, Piotr Wyrzykowski

DTP

Kierownik artystyczny
Robert Dąbrowski

Specjalista ds. DTP
Danuta Sutkowska

Opracowanie graficzne
Maria Walewska

PRODUKCJA

Kierownik produkcji
Michał Bakuliński

Menedżer ds. produkcji
Magdalena Justyna

MARKETING
Marcin Marzęcki
Krzysztof Szulc
Anna Gajda
Krzysztof Szarski
Bartosz Antoniak

MENEDŻER PRODUKTU
Michał Gembicki
Mariusz Duda
Anna Stanulewicz

Specjalne podziękowania dla:
Paweł "Aurelinus" Bartoszek
Dawid "Yarpen" Gniłka

Pomoc techniczna CD Projekt

Przed skorzystaniem z naszej pomocy technicznej zachęcamy do zapoznania się z instrukcją gry. Upewnij się również, że w Twoim komputerze są zainstalowane wszystkie niezbędne uaktualnienia do systemu operacyjnego oraz najnowsze wersje sterowników do urządzeń.

W celu zapewnienia jak najlepszego wsparcia technicznego uruchomiliśmy internetową Bazę Pomocy Technicznej, która jest pomocna w szybkim rozwiązywaniu problemów z uruchomieniem czy działaniem gier komputerowych. Wystarczy wejść na naszą stronę internetową: http://www.gram.pl/pomoc/ i zapoznać się z najczęściej zadawanymi pytaniami dotyczącymi wydawanych przez nas gier.

INTERNET:

Pomoc techniczna na naszej stronie internetowej to najlepsza i najskuteczniejsza droga do znalezienia rozwiązania problemu z posiadaną grą. Znajdziesz tam dokładnie takie same odpowiedzi, jakie otrzymasz pisząc lub dzwoniąc do jednego z naszych pracowników pomocy technicznej. Serwis ten jest całkowicie darmowy i dostępny bez przerwy 24 godziny na dobę, 7 dni w tygodniu.

EMAIL:

Jeżeli z jakiegoś powodu nie znajdziesz odpowiedzi na nurtujące Cię pytanie na naszej stronie internetowej, możesz zwrócić się bezpośrednio do pracownika pomocy technicznej. Wystarczy, że w naszej bazie pomocy technicznej klikniesz link „Zgłoś problem do pracownika działu pomocy technicznej".

Sprawdź czy dokładnie opisałeś problem i czy umieściłeś wszystkie potrzebne informacje na temat Twojej konfiguracji sprzętowej, ponieważ tylko wtedy będziemy mogli szybko i skutecznie pomóc.

TELEFON I TRADYCYJNA POCZTA:

Jeśli jednak nie posiadasz dostępu do internetu możesz zadzwonić do nas pod numer 022 519 69 66, możesz również wysłać do nas list na adres CD Projekt, Jagiellońska 74, 03-301 Warszawa (koniecznie z dopiskiem „Pomoc Techniczna"). Bądź przed komputerem, gdy zadzwonisz do nas lub miej przy sobie zapisane podstawowe parametry konfiguracji komputera, szczególnie: typ karty graficznej, karty muzycznej, procesora oraz wersję systemu operacyjnego, to w dużym stopniu ułatwi rozwiązanie problemu. Dział pomocy technicznej pracuje od poniedziałku do piątku w godzinach 9.00–18.00, dlatego też nie zastaniesz nas w pracy w sobotę, czy w dni świąteczne.

REKLAMACJE:

Prosimy, nie wysyłaj do nas żadnych gier czy też samych płyt przed wcześniejszym skontaktowaniem się z działem pomocy technicznej, być może problem uda się rozwiązać bez ponoszenia dodatkowych kosztów. Jeżeli jednak stwierdzisz, że zakupiona gra ma uszkodzone nośniki, możesz skorzystać z naszej gwarancji.



PRAWA AUTORSKIE / WARUNKI GWARANCJI

Mamy przyjemność oddać w Państwa ręce najwyższej jakości oprogra-mowanie, dzięki któremu możecie przenieść się w świat komputerowej rozrywki. Jest ono owocem wielomiesięcznej, wytężonej pracy jego twórców, których celem było przygotowanie produktu kompletnego i satys-fakcjonu-jącego Państwa gusty. Akceptując warunki niniejszej umowy i przestrzegając postanowień odnośnie ochrony prawnej tego produktu, dajecie Państwo jego autorom motywację i możliwość dalszej pracy nad podnoszeniem standardu ich gier. W imieniu firmy CD Projekt, wyłącznego dystrybutora na terenie Polski, prosimy o dokładne zapoznanie się z warunkami niniejszej umowy oraz wszelkimi dodatkowymi warunkami udzielenia licencji (zwanymi łącznie „umową"). Rozpoczęcie korzystania z niniejszego oprogramowania oznacza przyjęcie warunków niniejszej umowy.

Wyłącznym dystrybutorem na terenie Polski jest: CD PROJEKT Sp. z o.o., ul Jagiellońska 74, 03-301 Warszawa

WARUNKI GWARANCJI

1. CD PROJEKT gwarantuje nabywcy, że nośnik, na którym Oprogramowanie zostało dostarczone, będzie wolny od wad materiału i wykonania oraz niezainfekowany wirusami komputerowymi.
2. W przypadku stwierdzania w okresie 90 dni od daty zakupu jakichkolwiek wad fizycznych nośnika, uniemożliwiających korzystanie z Oprogramowania, a powstałych bez winy Użytkownika, CD PROJEKT zapewnia bezpłatną wymianę dostarczonego do magazynu Dystrybutora nośnika (wraz z kopią rachunku kupna), na nowy wolny od wad, bądź przy braku możliwości wymiany zwrot kosztów zakupu.
3. W przypadku uszkodzenia nośnika lub stwierdzenia innych jego wad w dowolnym terminie od daty jego zakupu, Dystrybutor wymieni nośnik na nowy po dostarczeniu uszkodzonego nośnika do magazynu Dystrybutora oraz pokryciu kosztów obsługi reklamacyjnej, pod warunkiem dostępności reklamowanego produktu w ofercie CD PROJEKT Sp. z o.o.
4. Reklamowany nośnik należy przesłać na adres Dystrybutora podany na internetowej stronie: http://www.gram.pl/gwarancja/
5. Niniejsza gwarancja nie obejmuje samego Oprogramowania. Wydawca, będąc zarazem posiadaczem praw autorskich, zapewnia użytkownikowi oprogramowanie w stanie, w jakim jest ("jak widać").
6. Postanowienia zawarte w tej umowie w żaden sposób nie modyfikują i nie umniejszają ustawowych praw konsumenta. Gwarancja CD Projekt stanowi dodatek znacząco je rozszerzający o nowe przywileje i mający na celu umożliwienie klientom CD Projekt szybsze, nowocześniejsze i mniej sformalizowane korzystanie z przysługującej im gwarancji.
7. Gwarancja obowiązuje na terenie Rzeczpospolitej Polskiej.

WYŁĄCZENIE ODPOWIEDZIALNOŚCI ZA SZKODĘ

1. CD PROJEKT, w maksymalnym zakresie dozwolonym przez prawo, wyłącza odpowiedzialność za jakiekolwiek szkody specjalne, przypadkowe, pośrednie lub wtórne będące następstwem używania bądź niemożliwości używania niniejszego oprogramowania.
2. W żadnym przypadku odpowiedzialność CD PROJEKT względem nabywcy niniejszych postanowień nie przekroczy sumy opłaty, jaką Nabywca uiścił za grę.

INFORMACJA O PRAWIE AUTORSKIM

1. Jeżeli w sposób wyraźny nie zostało zaznaczone co innego, wszystkie prawa autorskie, zarówno osobiste jak i majątkowe, do wszystkich składników Oprogramowania przysługują Wydawcy. Oprogramowanie to chronione jest prawem autorskim, porozumieniami międzynarodowymi o prawie autorskim oraz innym ustawodawstwem i porozumieniami międzynarodowymi o ochronie praw na dobrach niematerialnych. Naruszenie tych praw podlega odpowiedzialności cywilnej i karnej.
2. Wszystkie znaki handlowe, znaki stosowane do oznaczenia usług, nazwy handlowe użyte w Oprogramowaniu bądź dołączonej do niego dokumentacji są własnością odpowiednich podmiotów i jako takie podlegają ochronie prawnej.

LICENCJA UŻYTKOWNIKA

1. W związku z niniejszą umową Użytkownik nabywa ograniczone, niewyłączne, zbywalne prawo do użytkowania oprogramowania będącego przedmiotem tej umowy.
2. Użytkownik ma prawo do zainstalowania i używania oprogramowania zgodnie z jego przeznaczeniem na jednym stanowisku komputerowym.
3. Rozpowszechnianie, kopiowanie, wykorzystywanie do celów zarobkowych bez pisemnej zgody CD PROJEKT podlega odpowiedzialności cywilnej i karnej.

OSTRZEŻENIE O EPILEPSJI

Niektóre osoby narażone na działanie migoczącego światła lub pewnych jego naturalnych kombinacji mogą doznać ataku epilepsji lub utraty przytomności. Powodem wystąpienia tych ataków może być między innymi oglądanie telewizji lub użytkowanie gier komputerowych. Przypadłości te mogą wystąpić również u osób, u których nigdy wcześniej nie stwierdzono epilepsji, i które nigdy wcześniej nie doznały epileptycznych ataków. Jeśli ty lub ktokolwiek z twojej rodziny miał kiedykolwiek objawy wskazujące na epilepsję (ataki epileptyczne lub nagłe utraty przytomności) i był lub jest wrażliwy na migotanie światła, powinien, przed uruchomieniem gry, zasięgnąć porady lekarskiej. Zalecamy również, aby rodzice nadzorowali dzieci bawiące się grami komputerowymi. Jeżeli stwierdzisz u siebie lub u dziecka występowanie następujących objawów: duszności, zaburzenia wzroku, skurcze powiek i mięśni oczu, utratę przytomności, zaburzenia błędnika, drgawki lub konwulsje, natychmiast wyłącz komputer i wezwij lekarza.